•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Top Secrets Interactivos con la guía completa de juego para Lands of Lore III y La Amenaza Fantasma

COMPUTER GAMING WORLD

Nº44 • Julio • 1999
650 ptas. / 3,91 euros

Reviews

- Outcast
- Descent III
- Streetwars
- Star Wars Episodio I Racer
- El Guardián de las Tinieblas
- Mech Warrior III
- Heroes of Might & Magic III
- Fleet Command
- Roland Garros 99
- Midtown Madness
- Hidden & Dangerous
- Star Wars Episodio I La Amenaza Fantasma
- Official Formula 1 Racing

Reportaje

Llegan los nuevos reyes del deathmatch: Quake III, Team Fortress 2 y Unreal Tournament

8 424094 401017 00044
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675 ptas. / 4,06 euros

Discworld Noir

Crónica de una muerte anunciada

HAS VISTO LA PELÍCULA, CONOCES LA LEYENDA...

AHORA VÍVELA.

BRAVEHEART™

Basado en la galardonada película de Mel Gibson, el juego Braveheart recrea la atmósfera y la excitación de la legendaria lucha de Escocia contra el invasor inglés en busca de la libertad.

PC CD

EIDOS INTERACTIVE

www.eidosinteractive.co.uk

PRODUCTIONS

Endorsed by the Wallace Clan Trust.

PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

BRAVEHEART™ y © 1999 Paramount Pictures y 20th Century Fox Corporation. © y Publicado por Eidos Interactive 1999. Todos los derechos reservados.

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Alfonso Catena, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción: Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: Tomás Jiménez
Coordinador: José Manuel Hernández
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92
Jefe Publicidad Barcelona: Vicky Álvarez
Teléfono: 93 217 79 17 Fax: 93 218 86 12

Edita

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción: Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución

España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Hasta en las mejores familias...

Nadie podía imaginarlo... ¿quién iba a esperar que una compañía con una trayectoria como la de LucasArts, que lleva años sin lanzar un juego al que se le pueda ni tan siquiera aplicar el calificativo de mediocre, iba a pisar la piel de plátano precisamente en el momento menos oportuno y con su saga más emblemática?

Y es que era difícil adivinar que esa maravillosa aventura basada en el Episodio I que LucasArts presentó un poco antes del E3 a los medios especializados, al final... ni iba a ser aventura ni mucho menos maravillosa. Para colmo de males, y dado que el estreno de la película en nuestro país ha sido demorado hasta Agosto, aquellos que finalmente decidan pasar por alto las deficiencias del juego y emprendan la tarea de terminarlo, sufrirán otro efecto colateral: el juego les destripará el argumento de la película y algunas de sus escenas más alucinantes.

Por fortuna el patinazo no ha sido completo, y de la quema se ha salvado el juego que a priori resultaba menos atractivo pero que a la larga se ha revelado como el mejor de los dos basados en el Episodio I. Lastima eso si, que la experiencia nos diga que los juegos de carreras sean del tipo que sean tienen una vida realmente corta: se juegan, se prueban todas sus naves y sus circuitos, y después de un tiempo se olvidan para siempre, ¿ o es que alguien seguirá jugando con Racer cuando pase apenas un año?

Las discrepancias acerca de la calidad de la película son ya otra cuestión, y probablemente a la hora de juzgar influya decisivamente el hecho de hasta que punto se sea fanático de la saga Star Wars. Para ser sincero, y poniendome en mi propio caso, que es el de uno más de los millones de devotos de la serie, tengo que confesar que aunque los dos trailers que se han podido ver del film me dejaron con la boca abierta, el exceso de información que después se ha ido facilitando acercar de cualquier cosa relativa a la película (argumento, actores, localizaciones, efectos especiales...) han terminado por anular el efecto sorpresa que todo film debería reservarse para tratar de impactar al espectador. También es justo decir que será difícil ver la película con los mismos ojos con los que vimos el estreno del Episodio IV... han pasado más de 20 años, y aunque el tango diga que no son nada, en un mundo como el del cine que evoluciona tan deprisa es muchísimo tiempo.

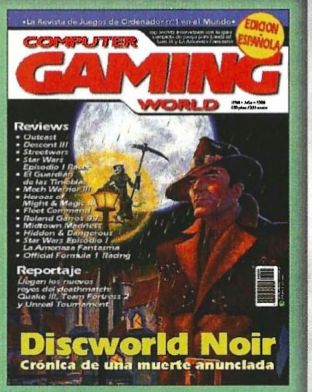
Por último, y cambiando totalmente de tema, no quiero dejar pasar por alto que Jose María Martín, una de las personas que estuvo en el equipo de CGW desde sus inicios, ha pasado a desarrollar otras labores dentro todavía del sector de los juegos. Es para mi una obligación agradecerle todo el esfuerzo y profesionalidad que derrochó en la redacción de esta revista, además de desearle suerte en su nueva trayectoria profesional.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

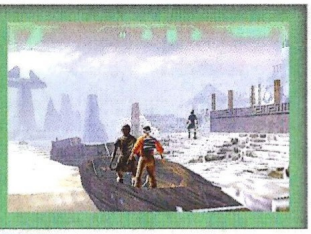
sumario

NÚMERO 44 • JULIO • 1999

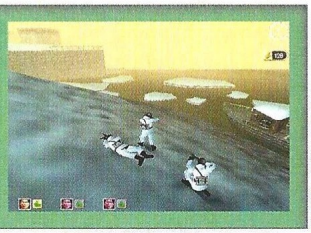


En portada:

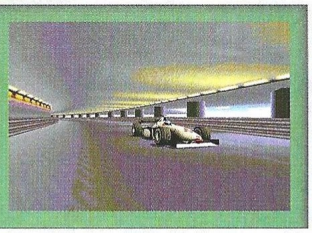
Mientras se sigue debatiendo si las aventuras gráficas tienen todavía futuro o no en el mundo de los juegos de ordenador, cada cierto tiempo alguna compañía nos regala la vista y los sentidos con una nueva producción adscrita a dicho género. En este caso se trata del regreso de Discworld, aunque esta tercera entrega de la saga tiene notables diferencias con sus predecesoras.



Outcast



Hidden & Dangerous



Official Formula I Racing

REPORTAJE

Los nuevos reyes del Death Match. 28

Quake 3 Arena, Team Fortress 2 y Unreal Tournament. Se disputan la conquista de los hogares españoles durante los meses venideros. Tres universos a elegir con una característica común: la piedad no cabe en su desarrollo.

AVENTURA/ROL

Discworld Noir 44

Nueva sangre para la aventura. Entre las pocas sorpresas a las que productoras y creadores de juegos nos tienen acostumbrados, se encuentra esta que acaba de darnos la última entrega de la saga Mundodisco. Más maduro y elaborado, se nos presenta como una apetecible aventura en cine negro.

Outcast 50

La ambición francesa. La búsqueda de vida extraterrestre siempre ha contado con entusiastas y detractores, pero lo único cierto hasta el momento es que no tenemos noticia alguna de que exista. En Outcast, un portal dimensional se ha abierto, pero desde el otro lado tan sólo se recibe hostilidad...

Heroes of Might & Magic III 54

Honor y estrategia. Las seis palabras que identifican este título, tan sólo son la coctelera en donde aventura, rol, estrategia e incluso wargame se dan cita. No es necesario agitarla, porque el producto final ya se sirve en frío. ¿Un triángulo? El mapa del mundo, sus fortalezas y el combate...

Amerzone 56

Viaje iniciático. En el más puro estilo Myst, y con una ingente cantidad de escenarios para perderte mientras resuelves los enigmas que este juego te propone, este ejercicio de buen gusto y calidades, brilla por sí mismo como uno de los proyectos multimedia entre cuyos bastidores vigila la mente inquieta del dibujante de cómics francés Benoît Sokal.

El Guardián de las Tinieblas 58

Fenómenos paranormales. Dentro del delicado y desconocido mundo del exorcismo, acontecen hechos de considerable magnitud que acaparan la atención del observador objetivo. Esta vez, sin embargo, eso será lo de menos porque, este título, te transportará hasta las mismas entrañas del Averno.

ESTRATEGIA

Hidden & Dangerous 60

Zona de combate. Ahora podrás sentir bajo tu piel los escalofríos que produce una situación de vida o muerte en donde la decisión que tomes será vital para ti y para tus hombres. Y es que la Segunda Guerra Mundial, la última guerra justa para muchos, está siendo el centro de atención de muchos proyectos para PC.

Street Wars 64

Entre mafias anda el juego. Más blando que Constructor respecto de los jugadores noveles y con su interés centrado en aspectos más "criminales" que otra cosa, la nueva criatura de los creadores de aquel juego de estrategia se nos aparece con cambios más profundos de lo que esperábamos.

Fleet Command 66

La Marina te llama. Comandar una fuerza naval al completo, sin restricciones de ningún tipo, es un apetecible reto que los amantes del género no deben dejar escapar. Dos características esenciales para empezar: fácil manejo y dificiles misiones. Y es que al fin y al cabo, la importancia de un juego reside en el cerebro de quien lo disfruta.

Ancien Conquest 68

Los colosos del mar. El control de las rutas comerciales tanto en la antigüedad como hoy en día, ha sido una de las circunstancias que más luchas por el poder han engendrado. ¿La diferencia? Hoy se hace de forma muy educada y a golpe de ordenador y entonces con un buen mazo y un escudo a bordo de una nave rápida.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

ACCION

Racer 70

Ben-Hur Skywalker. En el más puro estilo de aquella famosa película "de romanos", una de las escenas más excitantes de la misma ha sido extrapolada en el tiempo y el espacio hasta nosotros. Lucas, como siempre, sorprende con un juego de carreras en donde lo más raro será aquello que debes pilotar... a más de 500 Km/h.

Midtown Madness 74

La jungla del asfalto. Pocas veces tendremos la oportunidad de saltarnos las normas de conducción tan a al tolera y, sin embargo, de salir tan bien parados. Con la oportunidad de conducir muchas de las leyendas a cuatro ruedas de Estados Unidos, este juego se presenta como una de las mejores oportunidades para hacer el bestia en verano.

Descent III 76

La rebelión de las máquinas. La vida no es un don gratuito que reparta por el universo de forma constante, pero desde aquel día en que las máquinas de una estación espacial en órbita, comenzaron a cobrar vida, muchas cosas cambiaron para la posteridad...

Mechwarrior III 78

La caballería ligera de Eridani. Una imparable fuerza mecánica enviada allí en donde las circunstancias son más adversas, será la encargada de mantener el orden en el universo conocido. Esta tercera entrega de Mechwarrior, ampliada y mejorada, sorprenderá a todos por sus calidades.

Tank Racer 80

Esos pequeños cacharros. Juego de carreras o juego de disparos, poco importa. Lo mejor es que las posibilidades de diversión que ofrece este producto son increíbles. Dos elementos principales: un circuito un tanto especial para correr, y algunos elementos a tiro para terminar con ellos. ¿Puede pedirse algo más?

La Amenaza Fantasma 82

... y la luz se apagó. Aprovechando el tirón de la película, se nos ofrece con este título un nuevo intento por lobotomizar los cerebros de jugadores tan experimentados como los españoles. Y es que muy a su pesar, no sirve "cualquier cosa" en una guerra en la que andan implicadas varias galaxias.

DEPORTES

Puma Street Soccer 84

Fútbol felino. Parecía que la novedad ya no tenía cabida dentro del mundo del esférico, pero esta vez, una nueva perspectiva de las cosas, nos acerca a una visión un tanto peculiar de este deporte que arrastra tantas masas: el fútbol callejero. Cuatro futbolistas por equipo y un poco de espacio en las calles.

Roland Garros 99 86

¿Dónde está Moyá?. Muchas licencias oficiales, pero poca monta para un juego que no se aproxima a la calidad de los simuladores deportivos convencionales. Se trata de un arcade divertido, más bien pensado para quienes se inician en el mundo del tenis.

SIMULACION

Official Formula 1 Racing 88

Furia de titanes. Bajo los auspicios de un generoso menú de opciones en donde puedes configurar casi cualquier cosa, este simulador de fórmula 1 se perfila como una de las sorpresas de la temporada automovilística en lo que a juegos de carreras de coches se refiere. Dos opciones, una de arcade y otra para simulador completan su oferta.

secciones

6 Léeme.bat

Una refrescante sección en donde encontrarás la información de última hora, los rumores, que ya no lo son tanto, y las expectativas que se viene creando en torno al mundo de los juegos para PC. No obstante, habrá que andar con tiento, puesto que muchas cosas pueden cambiar, o confirmarse en lo meses venideros.

8 Interfaz

De entre las consulta recibidas en nuestra redacción, este extracto ofrece respuestas a las dudas más comunes. No te cortes y mándanos tus dudas. Las resolveremos para que puedas adentrarte sin miedo en el maravilloso mundo de los juegos para PC. Muchas sorpresas te esperan.

10 Hardware

Esta vez las estrellas serán dos. Flight Sim Yoke te ofrece la posibilidad, nada despreciable, por cierto, de disfrutar de uno de los "volantes" para simuladores más completos del mercado. En cuanto a la Voodoo 3 3000, quizá sus inconvenientes no residan más que en el precio.

13 Zona Alfa

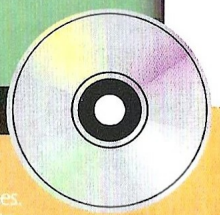
No es raro encontrar más de un juego en esta sección, pero a veces las expectativas se quedan en agua de borrajas. No podemos fiarnos mucho de las previsiones, pero lo que sí es cierto es que cuando el río suena, agua lleva, y si bien algunos proyectos quedarán en el tintero, nop es menos cierto que serán bien pocos.

23 Zona Beta

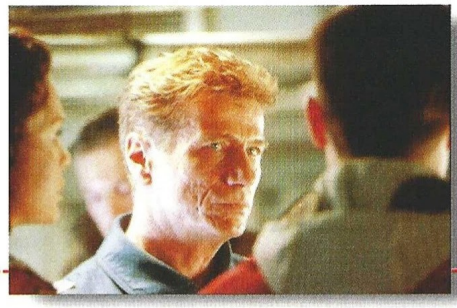
Noticias importantes que nos llegan desde el dominio de las productoras, ofrecen visiones impactantes que conmocionarán el mundo de los juegos para PC. Entre todas ellas, algunas resaltan más que otras, pero Shadowman brilla este mes con luz propia. ¡No sabes lo que te espera para después del verano!

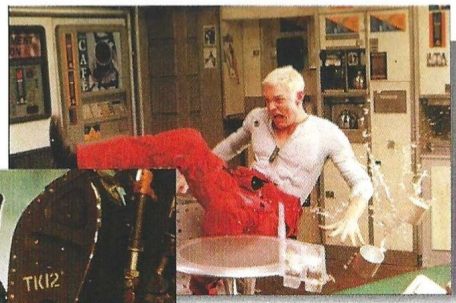
98 Top CGW

La lista existe con variaciones contadas, pero a la luz de los nuevos acontecimientos, esta situación estática está a punto de cambiar de forma drástica. Nuevos elementos de juego se avecinan e importantes novedades necesitarán el espacio que actualmente ocupan los primeros de la lista.



INTRUDER es el título que os regalamos a las puertas de las vacaciones. Se trata de un trepidante juego de acción en donde será la persona elegida para librar a la humanidad de una amenaza.A partir de la página 96 encontrarás las instrucciones de instalación y uso, tanto del juego, como de las demos y los top secret interactivos.





Estreno de Wing Commander

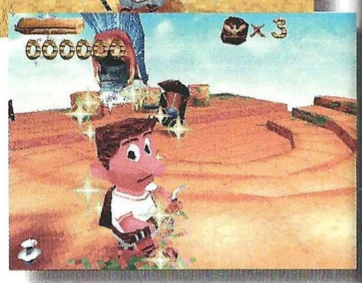
Una de las series de videojuegos que más seguidores ha acarreado desde sus comienzos ha sido Wing Commander. Pues por si el éxito conseguido con las miles de unidades de juegos vendidas en todo el mundo no fuera suficiente, Lauren Films ha comunicado que el día 16 de Julio será estrenada la película basada en esta popular saga en todos los cines de nuestro país. La película ha sido dirigida por Chris Roberts, máximo responsable de juegos tan conocidos como Match Day o Wiz Adore. Según declaraciones suyas: "He elaborado un guión capaz de atraer a las masas, no es necesario conocer el juego para ir a ver la película". Entre el reparto principal podremos encontrar a jovenes actores tales como Freddie Prinze Jr. (Sé lo que hicisteis el último verano) o veteranos tales como Tcheky Karyo (007: Golden-Eye, El Oso).

Logitech presenta sus nuevos periféricos

La multinacional Logitech, especializada en todo tipo de periféricos para el ordenador, reunió a la prensa especializada el pasado día 8 de Junio en Madrid. El motivo de tan singular evento no tenía otro motivo que el presentar nuevos periféricos. Entre los presentados pudimos encontrar la nueva gama de altavoces SoundMan X1, SoundMan X2 y SoundMan G1. Es el primer paso que da la compañía en el campo del sonido, que por cierto no podía ser más esperanzador. Todos cuentan con la tecnología Linear Magnetic Drive (LIMAD), la cual se sirve de un conjunto de componentes magnéticos para reproducir el sonido de manera espectacular. También presentaron el WingMan Gaming Mouse, un ratón específico para jugar, el que además dispone de conexión USB, así la respuesta es cinco veces superior a la de un ratón normal. Dentro del campo de la radiotecnología dieron a conocer el Cordless MouseMan Wheel, un ratón inalámbrico totalmente novedoso. Por último, el nuevo Game Pad Extreme hará las delicias de los aficionados a los videojuegos. Este pad incorpora la tecnología G-Force, con la que los movimientos del cuerpo serán transmitidos en pantalla.

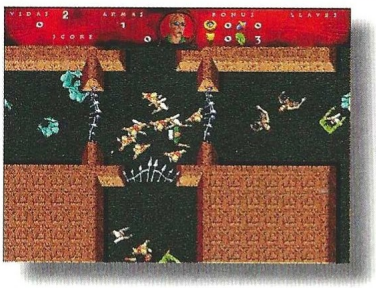
Primax presenta su primer Gamestick con conexión USB

Al recientemente lanzado Raptor 3D, se le une el modelo Raptor 3D USB, un joystick que incorpora tres direcciones que le permiten girar hasta 40º, otorgando de éste modo al jugador un control absoluto en los juegos. Incorpora ocho botones de disparo programables, cuatro de ellos con indicadores luminosos para saber en todo momento si están activos o no. También dispone de acelerador ajustable, así no hará falta que el jugador aparte la vista de la pantalla mientras está jugando. El joystick Raptor 3D llegará a nuestro país en Julio por el precio de 8.990 pesetas (IVA incluido).



NewSoft saca a la venta dos nuevos títulos

A la ya amplia lista de juegos que tiene en su haber esta compañía, se le unen dos más, Napión y AllDead. En el primero de ellos controlaremos a Napión, un joven muchacho con una enorme nariz –¿tendrá esto algo que ver con su nombre o es mera casualidad?– al que una malvada y fea bruja le ha dejado sin novia. Después de pedir consejo a su querido abuelo Napión I decide ir a rescatarla, abriéndose paso por cuatro extensos mundos llenos de peligro y fantasía.



En cuanto a AllDead, toma el estilo de juego que tan famoso hiciera a Gauntlet. Tendremos a varios personajes a nuestra disposición con los que deberemos atravesar más de 60 niveles, los que discurrirán por sitios tan dispares como un cementerio y un castillo. Ambos juegos aparecerán por el precio de 2.995 pesetas.

Ridley Scott firma un acuerdo con Kalisto

Hace unos días, el conocido director de cine, artífice de películas tales como Alien y Blade Runner, llegó a un acuerdo con Kalisto Entertainment para producir una serie de televisión basada en "Dark Earth" el popular juego de la compañía Gala. Recordemos que para la programación de éste juego fueron necesarios tres años de trabajo, y que después su universo ha sido llevado incluso a dos novelas. La compañía Scott Free, liderada por Ridley y Tony Scott, director y productor respectivamente, será la encargada de dar vida a la serie de televisión de este aclamado juego. También se ha anunciado la salida de Xleration, un título de carreras que promete ser vertiginoso, aunque tendremos que esperar hasta finales de éste año o principios del 2000.

Ubi Soft compra los juegos más prometedores de Interactive Magic

El acuerdo firmado entre ambas compañías cede los derechos de algunos de los títulos en desarrollo de Interactive Magic a Ubi Soft. Esta situación atañe a los dos desarrolladores que actualmente trabajaban para Interactive Magic: Enlight Software, establecido en Hong Kong y Sinister Games INC. establecido en los Estados Unidos. Entre los títulos que han sido comprados podemos encontrar Shadow Company, Flashpoint y Seven Kingdoms.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Blade Rebel Act. Studios	12/99
Battle Zone 2 Activision	11/99
Giants Interplay	10/99
Loose Cannon Microsoft	12/99
Panzer General 3D SSI	11/99
Septerra Core Monolith	11/99
Sinistar: Unleashed THQ	09/99
Soldier of Fortune Raven/Activision	11/99
Swords & Sorcery Westwoods	11/99
Trickstyle Acclaim	10/99

Teletipo

A partir de ahora, Gt interactive será distribida en España por una de las más prolíficas compañías en el sector de los videojuegos, Virgin Interactive.

Como parte de su estrategia de expansión, la compañía americana Acclaim finalmente ha decidido instalarse en nuestro país y así distribuir sus propios títulos –y tal vez los de alguna otra compañía–.

Ubi Soft firma un acuerdo con Disney Interactive para producir nuevos juegos en las diferentes plataformas que hay en el mercado. Estos títulos serán lanzados a partir del año 2000.

El proceso de fusión entre 3dfx y STB Systems acaba de concluir. A partir de éste momento los nuevos productos aparecerán en el mercado bajo la marca 3dfx.

Interfaz correo

Amigos de CGW. Os escribo porque me encuentro atascado en Atlantis. Estoy con una anciana en el bosque. He conseguido un arco pero no sé qué hacer con él. Espero que me ayudéis a resolver este problema.

Josu Lazkano
Bergara (Guipúzcoa)

Tienes que llevar el arco a una roca que está cerca del riachuelo para practicar y que te sirva para algo. Luego tendrás que cazar un jabalí en el bosque. Cuando aciertes con la flecha, se quedará quieto un momento antes y luego desaparecerá. Antes que desaparezca, quítale la argolla que lleva en el hocico.

Me gustaría que me dijeseis si puedo poner una Voodoo 2 PCI teniendo como tarjeta gráfica una Voodoo Banshee. Muchas gracias.

Tomás Contreras.
Correo electrónico.

Sí puedes conectar varias tarjetas gráficas y/o aceleradoras con Windows 98, siempre que una sola de ellas vaya sobre el bus AGP (Acelerated Graphics Port), porque normalmente las placas base sólo llevan un bus AGP y sin embargo varios PCI en donde puedes conectar varias tarjetas aceleradoras. Como sabes, Windows 98 permite el uso de hasta nueve monitores como máximo. Algunas tarjetas gráficas aceleradoras permiten conectar más de un monitor, aunque lo usual sea uno sólo.

Hola, amigos de CGW. No encuentro la navaja suiza en Hollywood Monsters. En Sanitarium pongo bien todas las llaves para conectar la fuente, tiro de la cadena y no pasa nada. ¿Qué debo hacer?

Nicolás Polo
Güevejar (Granada)

La navaja se encuentra en Egipto. Debes descifrar un puzzle con el dibujo que encontraste dentro del libro. Al hacerlo se abrirá una puerta que aplastará al profesor. En ese momento debes quitarle la navaja. En cuanto a Sanitarium, si miras las ocho columnas de llaves y las enumeras de izquierda a derecha y de arriba abajo, en la primera columna de la izquierda tendríamos las llaves 1, 2 y 3 de arriba abajo. Las llaves tienen forma de "L" o de "T" y se pueden girar. Así, las posiciones serían 1=7, 2=L, 3=L, 4=a un 7 pero con la raya de arriba a la derecha, 5=L, 6=T invertida, 7= misma posición que el 4º, 8=|-, 9= al 6º, 10= al 6º, 11=L, 12=-|, 13=-|, 14= como el 6º, 15=_|, 16=-|, 17=_|, 18=-|, 19=_|, 20 y 21 = 19º. De los dispositivos de abajo, sólo el 2º a la derecha queda a tope. Los demás están vacíos.

Hola, amigos de CGW. Soy aficionado a los juegos de estrategia y rol y me gustaría saber cuándo saldrán las novelas basadas en los mundos de Warcraft, Starcraft y Diablo de Blizzard comentadas en vuestro número 43. ¿Podríais darme la dirección de la editorial?

Germán Cuellar
Montilla (Córdoba)

De momento no existe tal posibilidad. No hay anuncio alguno que indique la publicación de esas novelas en España. Primero tendría que comprar los derechos alguna editorial, y después o bien las traduciría, en cuyo caso se retrasaría el lanzamiento en nuestro país, o bien las sacaría en inglés. Las posibilidades de que tanto una cosa como la otra, ocurran, son pocas a medio plazo. No obstante, si esto ocurre te enterarás porque los medios especializados, como nosotros, publicarían la noticia.

Me llamo Mercedes y estoy desesperada en Ripper. No consigo que la contraseña de Catherine "HOROSCOPE" funcione. ¿Es correcta? Creo que tengo todo pero no soy capaz de avanzar.

Mercedes Martínez
Barcelona

La contraseña es totalmente correcta y tiene que funcionar. Haz un repaso porque debes haber dejado algún cabo suelto. No podemos decirte más con tan poca información.

Estimados amigos de Computer Gaming World. Necesito consejo, ya que ando un poco confusa por dos artículos publicados hace poco en vuestras revistas. Me gustan mucho los juegos de coches y casi a la vez sacasteis los artículos de Rollcage y de Dethkarz. Ambos parecen ser muy similares y me apetecería comprar uno de los dos. ¿Cuál me aconsejáis?

Marta Reyero
Madrid

Efectivamente los dos juegos son parecidos, pero existen un par de diferencias que marcan la personalidad de cada una de estas dos joyas. Si lo que te gusta es hacer el bestia con los coches, dando más importancia a las vicisitudes de las pistas, Rollcage es genial para eso. Por otra parte, si lo que te apetece es centrarse sobre el control del automóvil, Dethkarz es más exquisito. Además, en éste último, siempre llevas armas activas para ir disparando a los coches que te preceden, aparte de recoger los iconos que encuentres en la pista. Los circuitos no son tan brutales como en Rollcage, pero son más largos y numerosos. En cuanto a efectos especiales, ambos son igual de vistosos. Recuerda que en Rollcage, los meteoritos pueden caer en cualquier sitio...

Estoy atascado en Space Quest 6. Tengo la pluma, el caramelo y la grapa, pero no sé qué hacer con ellos porque estoy agotado y la cabeza no me da para más. ¿Me falta algo? Necesito ayuda.

Alberto Cos
Santander

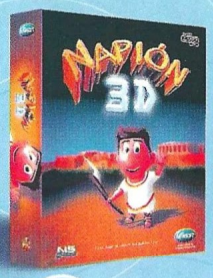
Suponemos que también tienes el hilo de apio, que es necesario para completar la escena. Tienes que lanzar el caramelo al líquido estomacal, juntar la grapa y el hilo de apio y lanzar eso convertido en garfio a la boca del estómago. Sube a la tráquea por el esófago. La pluma debes usarla en el esófago.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Con NAPIÓN podrás visitar las épocas más remotas de la historia en una aventura 3D, en la que tendrás que hacer uso de tus mejores armas para luchar con unos enemigos de lo más misterioso.



TV · 100% castellano · PC CD · MS DOS · Win 95/98

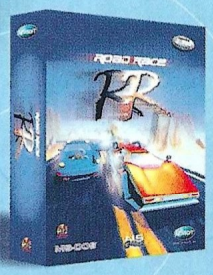
Por sólo 2.995 ptas.

Maneja 6 personajes diferentes con armas personalizadas en una tétrica vivencia, repleta de peligros y misterios. Te las tendrás que ver con más de 30 monstruos y enemigos distintos, durante más de 60 niveles.

Por sólo 2.995 ptas.

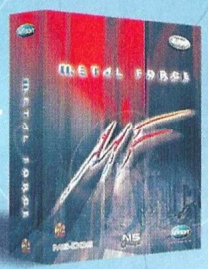
100% castellano · PC CD · Win 95/98

Tu habilidad es el arma disponible para llegar el primero en esta endiablada carrera. Hielo, barro, fuego...Todo está en tu contra, pero con astucia y reflejos llegarás a ser el campeón en esta ROAD RACE.



100% castellano · PC CD · MS DOS

Por sólo 2.995 ptas.

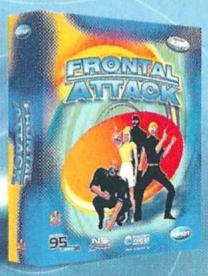


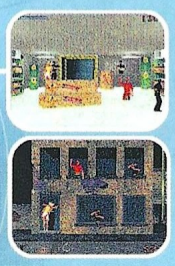
El juego de combate más inspirador. Seres mutantes, venidos de otros mundos han llegado y se enfrentarán a ti en unos escenarios de lo más revelador. Comprueba tu poder formando parte de METAL FORCE.

Por sólo 2.995 ptas.

100% castellano · PC CD · MS DOS

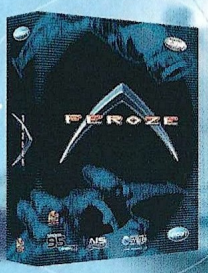
Se prepara un inminente ATAQUE FRONTAL. La Mafia ha declarado la guerra. Defiende el sector de la ciudad que no ha sido reducido. Elige las misiones y disfruta de un auténtico subidón de adrenalina.





100% castellano · PC CD · Win 95/98

Por sólo 2.995 ptas.



Se avecina la más terrible invasión extraterrestre, miles de naves enemigas se preparan para atacar la Tierra. Tú y tu nave FEROZE sois la alternativa para salvar la especie humana de su total desaparición.

Por sólo 2.995 ptas.

100% castellano · PC CD · Win 95/98

Siente la emoción de disfrutar de los mejores juegos 3D del mundo, listos para jugar desde el CD-Rom, sin necesidad de disco duro. Todos están en EL CD-ROM DE LOS JUEGOS 3D.

menús en castellano · PC CD · MS DOS · Win 95/98

Por sólo 2.995 ptas.

Más de 250 juegos shareware para PC, preparados para disfrutarlos directamente desde el CD-Rom (desde cualquier unidad de CD) sin necesidad de ser instalados.
EL CD-ROM DE LOS JUEGOS

Por sólo 2.995 ptas.

menús en castellano · PC CD · MS DOS · Win 95/98

Más de 300 alucinantes juegos shareware para jugar directamente desde el CD-Rom. Incluye navegador clasificado por categorías y totalmente en castellano.
EL CD-ROM DE LOS JUEGOS MAX

menús en castellano · PC CD · MS DOS · Win 95/98

Por sólo 2.995 ptas.

DARAS EN LA DIANA

NEWSOFT

www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414

Disponible en quioscos, grandes almacenes y las mejores tiendas de informática.

Hard-ware

Voodoo3 3000

Después de ver las excelencias de la Voodoo3 2000, nos llega el modelo inmediatamente superior a ésta en cuanto a prestaciones, la 3000.

Calificación

Voodoo3 3000

Precio: 34.900
Fabricante: 3Dfx
Pros: Ninguna otra tarjeta en la actualidad soporta tanta cantidad de software y con tanta calidad. Es la más rápida que hay en el mercado.
Contras: El precio resulta excesivamente alto comparado con el de la 2000, a pesar de emplear la misma tecnología. No renderiza a 32 bits.

¿El precio justo?

Hace apenas un par de meses, en esta misma sección, dábamos constancia de las magníficas cualidades con las que cuenta el modelo Voodoo3 2000 de 3dfx. Ahora nos disponemos a evaluar el modelo superior, entonces comprobaremos si las diferencias son realmente sustanciosas.

Principalmente, las diferencias entre una y otra tarjeta –modelos 2000 y 3000- no parecen ser demasiado grandes. Voodoo3 3000 cuenta con un motor central de 128 bits de 16MB de SDRAM con funciones completas en 2D y verdaderamente avanzadas en lo referente a las 3D. La velocidad que alcanza es de 166MHz en la SDRAM y tiene amplitud para 16,7 millones de colores a una resolución máxima de 2046x1536. La RAMDAC integrada obtiene unas velocidades de refresco de hasta 160Hz. Por supuesto es totalmente compatible con Direct3D, OpenGL y Glide, de éste modo la compatibilidad con la mayoría de los títulos está más que asegurada.

En la actualidad es la tarjeta gráfica 3D junto al modelo 2000 que más cantidad de software y librerías gráficas soporta, sólo queda una pregunta en el aire ¿es suficientemente superior al modelo anterior teniendo en cuenta la diferencia de precio entre una y otra? En principio sí, aunque habrá que esperar a que aparezcan más títulos que saquen de ella el máximo partido.

Flight Sim Yoke

Los seguidores de los simuladores de vuelo pueden encontrar en éste Flight Sim Yoke el aliado perfecto para sus andanzas aéreas.

Calificación

Flight Sim Yoke

Precio: 24.995
Fabricante: CH Products
Pros: Es ideal para surcar los cielos con cualquier simulador de vuelo. Su robustez hace de él una gran opción.
Contras: La palanca de aceleración tiene un acceso demasiado difícil. Algún botón más le vendría de perlas. Se limita a un número reducido de usuarios.

El cielo en tus manos

Nos encontramos frente al que sin duda es uno de los controladores más robustos del mercado. Además de contar con un buen número de botones y alguna que otra palanca, el eje central del mando de control cede hacia atrás y hacia delante de un modo suave y conciso, altamente recomendado para los simuladores de vuelo. El número total de botones asciende a 10, la mayoría de ellos situados en el propio volante, de este modo el acceso es rápido y sencillo. También contamos con una palanca que hace las veces de acelerador, la que desgraciadamente tiene un acceso notablemente difícil desde la posición natural de las manos.

Debido a las características del mando es muy posible que quede limitado a un pequeño círculo de usuarios, es decir, a los entusiastas de los simuladores de vuelo, el resto deberán decantarse por otras opciones que se ajusten más a sus necesidades de juego. Lo dicho, los amantes de la aviación disfrutarán de lo lindo por la versatilidad que atesora este controlador, aunque quizá le falte algún botón más.

LOS CREADORES DE

CONSTRUCTOR

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

INTEGRAMENTE EN CASTELLANO

EL PODER SE CONSTRUYE CALLE A CALLE...

Monta tus negocios sucios en el mundo de la mafia.

STUDIO 3

El auténtico juego de Estrategia en Tiempo Real basado en el corrupto mundo de los gangsters

PC CD ROM

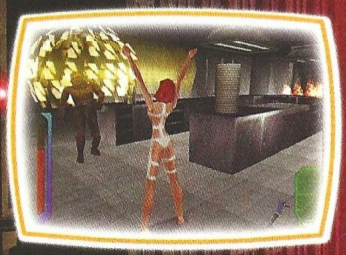
INFOGRAMES

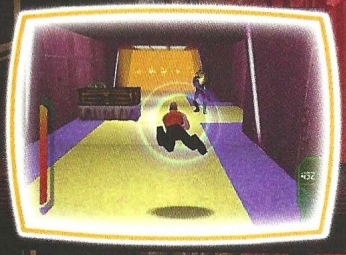
STREETWARS ©1999 Studio 3 Interactive Entertainment Ltd. © Infogrames. Todos los derechos reservados. Licencia a Infogrames United Kingdom Ltd. Streetwars es una marca registrada de Studio Interactive Entertainment Ltd.

EL QUINTO ELEMENTO

Quizás viste la película, quizás te la contaron...

¡¡¡ AHORA VIVELA !!!





Basado en la célebre película de Luc Besson El Quinto Elemento.

Además de las escenas y decorados de la película, descubre criaturas y lugares inéditos en 3D a través de 16 asombrosos niveles de acción.

Lucha contra 25 enemigos imprevisibles.

© Gaumont 1998. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectos propietarios.

Gaumont

kalisto entertainment

También disponible en

Alcampo

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Zona Alfa

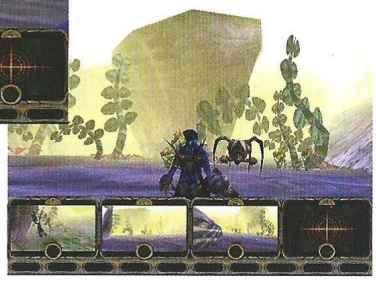
En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Evolva

Parásitos siderales

Muchos son los títulos de estrategia que cada mes se acercan a estas páginas, pero éste Evolva tiene un don especial. El argumento nos sitúa como unos GenoHunter's, soldados genéticos con una sola misión, destruir todo tipo de raza parasitaria que habite con malas intenciones en su galaxia. Para la ocasión, un planeta vecino ha sido "tomado prestado" por una extraña raza de aliens y están poniendo en peligro a toda la galaxia; es más complicado de lo que creían y pueden pagarlo muy caro. De este modo se pretende introducir al jugador en un mundo de lo más caótico y lúgubre. El sistema empleado es similar al de otros juegos de estrategia, aunque lógicamente cuenta con sus peculiaridades. El jugador, a medida que vaya ganando batallas logrará experiencia y armas más potentes y destructivas. Uno de los aspectos que más prometen de éste título es la Inteligencia Artificial de los enemigos. Para la ocasión se está utilizando la tecnología más avanzada en lo que a IA se refiere, la tecnología A-Life. Con ella los enemigos son capaces de pensar de varias formas distintas en una misma partida, es decir, evolucionan de un modo vertiginoso, y se hacen tanto o más inteligentes que nosotros. Además, cada vez que un GenoHunter o un alien aumente su experiencia, seremos testigos de unas asombrosas mutaciones en tiempo real, de este modo, las opciones del juego pueden llegar a ser interminables.

Para aquellos que disfruten de emociones fuertes, se pirren por la ciencia-ficción y además por los juegos de estrategia, éste puede ser uno de los próximos bombazos.



Mutaciones

Uno de los aspectos con diferencia más atractivos de Evolva serán las alucinantes mutaciones que sufrirán los GenoHunter's en tiempo real: podremos ver como su cuerpo cambia de una manera radical e impactante.

Evolva

Editor: Computer ArtWorks
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre '99

Edgar Torronteras' Extreme Biker

Que un estudio de Havas Interactive estuviera haciendo un juego de motos no era una sorpresa, pero sí lo fue descubrir todas sus peculiaridades y la importancia de los españoles en la producción.

La pasión del riesgo

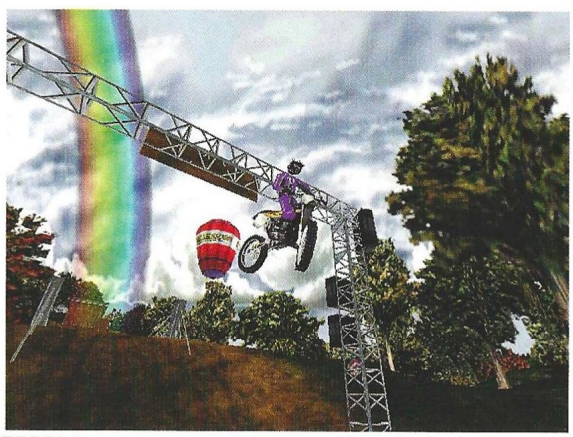
Hace unas semanas estuvimos en Londres para visitar este estudio que ya lleva mucho tiempo en el mercado, aunque quizá se conozca más con el nombre de Microtime. Títulos para Amiga, Atari y otras muchas máquinas, han traído esta empresa hasta el presente, apoyándose últimamente en juegos como Adidas Power Soccer en sus múltiples ediciones.

Sin embargo atrás queda todo eso, y el equipo de programación de Deibus –compuesto por 20 personas– está ahora más que ilusionado con Extreme Biker, que ahora lleva un gran nombre propio delante gracias a la colaboración de Edgar Torrenteras (E.T.), un español que ha conseguido ser el mejor saltador del mundo en motocross y supercross aunque no haya conseguido ganar ninguna competición norteamericana. La participación de Edgar en el juego no se limitará a poner el nombre en la caja, sino que proporcionará asesoramiento en saltos, posturas y para pulir algunos detalles del ya extremado realismo del juego.

Por otro lado, hay que destacar que el equipo de Edgar Torrenteras' Extreme Biker es de lo más heterogéneo: franceses, italianos, portugueses, holandeses, algún inglés y, sí, dos españoles. Se trata de José Luis Queral (grafista) y Juan José Gil (programador), que algo desencantados con el panorama de los estudios españoles hace unos años, decidieron probar suerte en el Reino Unido. Y desde luego que la tuvieron. Forman parte de un equipo fabuloso que, como una gran piña familiar, está viendo cómo su sueño se hace realidad: un gran juego lanzado al mercado por una gran compañía.

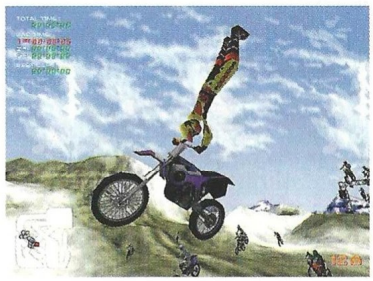
Proezas humanas

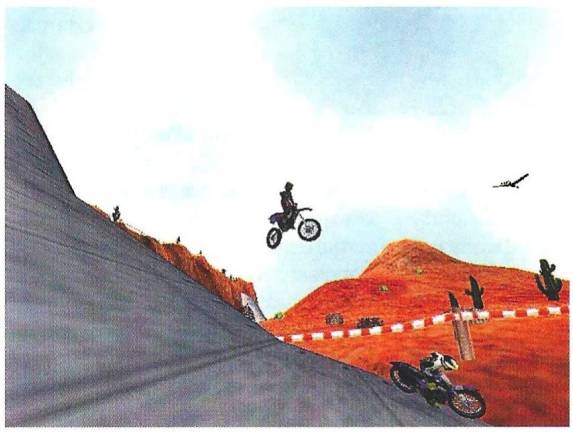
Todo esto, desde luego, está muy bien, pero, ¿qué es Extreme Biker? Se trata de un juego de competición de motos en 3D que nos ofrece tres modalidades diferentes: motocross –pistas cerradas–, supercross –, pistas abiertas– y freestyle –pistas abiertas y cerradas–. Si alguien recuerda el magnífico Motocross Madness (juego que gustó mucho a todos los integrantes del equipo de Extreme Biker), ha de saber que Extreme Biker le supera por los cuatro costados, y eso que aún le quedan un par de me- ses para estar terminado. La simulación, para empezar, cuenta con dos sistemas físicos (uno para el piloto y otro para la moto), y un tercero para el entorno 3D, en el cual hay numerosos ele-



mentos con los que interactuar.

La simple inclinación del piloto en una determinada dirección produce su consiguiente efecto en la moto, y si ésta está efectuando un salto considerable, las piruetas resultantes pueden ser espectaculares. Dobles y triples giros en el aire, cabriolas absolutamente inverosímiles (si no fuera porque hemos comprobado que Edgar Torronteras las hace en la realidad con su moto), y multitud de efectos que harán las delicias de todos los aficionados. Y en la modalidad freestyle, todo esto se acentúa hasta el paroxismo, y se pueden llegar a conseguir auténticas proezas con el más sencillo de los controles.





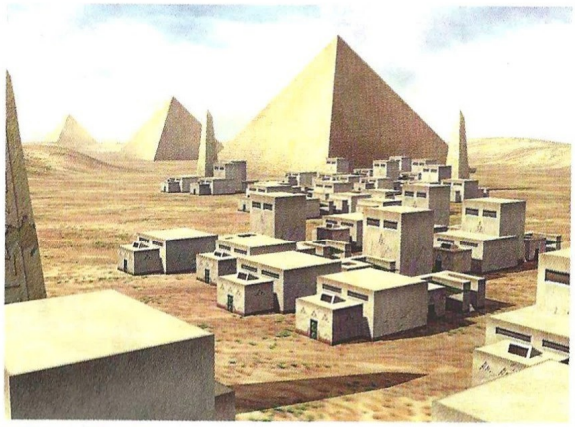
Más, imposible

Deibus ha invertido mucho tiempo en el diseño de los circuitos para lograr un entorno creíble, que se comporte como un sistema físico real, y que tenga además la mayor calidad posible, infundiéndole vida con numerosos elementos como pájaros, barcos, ríos, animales, deportistas haciendo parapente... Cualquier elemento de estos escenarios puede convertirse en algo útil para realizar una pirueta, y en la opción multijugador esto se notará aún más.

Edgar Torronteras' Extreme Biker tendrá tres cilindradas diferentes, 10 circuitos para cada modalidad, 60 imágenes por segundo, más de 40 poses distintas... En fin, una auténtica maravilla sólo posible gracias a una tecnología impresionante que no necesita siquiera el uso de animaciones predefinidas para llevar al piloto de una posición a otra, sino que calcula este movimiento en tiempo real y lo plasma en la pantalla de nuestro ordenador. Estamos realmente ansiosos por recibir una versión jugable, ya que en Deibus nos dejaron probarlo durante casi una hora... y supo a poco.

Edgar Torronteras' Extreme Biker

Editor: Deibus
Fecha prevista de lanzamiento: Octubre '99

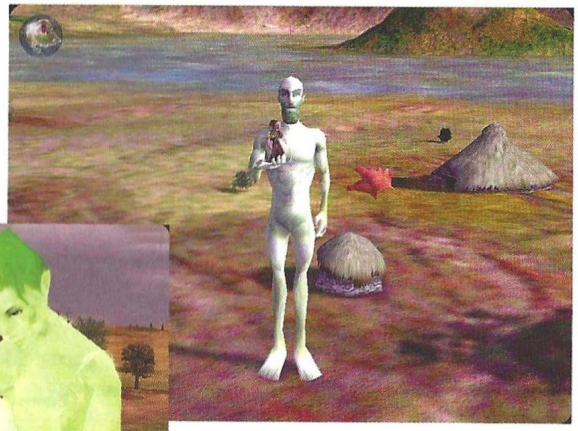


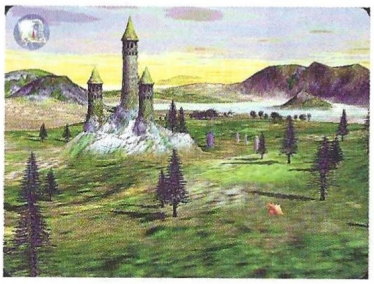
Black & White

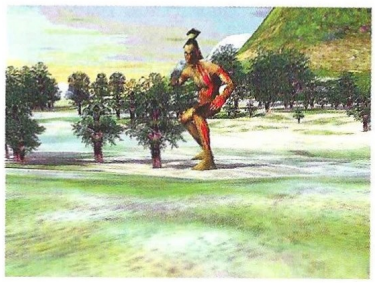
Después de juegos tan grandes como Populous o Gene Wars se puede esperar cualquier cosa. Ahora, Lionhead ultima lo que se podría considerar un nuevo concepto en la estrategia, Black &White.

Lucha de titanes

Todo buen juego de estrategia que se precie ha de tener un buen y sólido argumento además de otros muchos factores, como pueden ser unos extensos mapeados o gran variedad de tribus y hechizos o armas. Pues por lo que hemos podido ver, Black & White va a tener todo eso y más. La última producción de Lionhead se perfila como una de las más esperadas por los aficionados a la estrategia. Esta nueva creación de Peter Molyneux, creador de juegos tan laureados como la saga Populous, Theme Park o Dungeon Keeper, pretende asombrarnos con la fantasía y originalidad que atesora. El estilo de juego, en cierto modo, parece asemejarse a Populous: The Begining, pero sólo en cierto modo. La historia nos sitúa en la bella tierra de Edén, lugar en el que la maldad no tiene lugar... hasta que llega. Entonces una batalla sin cuartel entre los hechiceros de las tribus comienza. Cada tribu pretende conseguir la supremacía en Edén con ayuda de los Titanes, unas criaturas gigantes que sembrarán el caos más terrorífico...







El juego final constará de varias tribus, y entre ellas estarán la japonesa, la griega, los egipcios y los tibetanos, entre muchos otros. El aspecto que resulta más atractivo es el hecho de que cada tribu vaya a contar con unos determinados hechizos referentes a lo que son o han sido. De este modo los egipcios, por ejemplo, serán los mejores constructores y los griegos tendrán los hechizos más poderosos en lo que a magia curativa se refiere. A raíz de esto llegarán los denominados Titanes. La labor que estos seres desempeñarán en el juego será principalmente con fines "bélicos", es decir, cuando queramos atacar a una tribu en concreto utilizaremos el Titán. Podremos quemar a los habitantes, pisarlos e incluso comérnoslos, en fin, todo un festival. Otro de los aspectos que merecen ser reseñados son las construcciones; cada tribu tendrá una manera propia de hacer sus poblados, en los que los detalles estarán a la orden del día. También podremos procrear con nuestros habitantes, casaremos a los hombres con las mujeres y ellos se encargarán del resto. En cuanto al modo diseñado para los combates, Lionhead ha diseñado una nueva tecnología llamada Gesture Recognition, mediante la cual lanzaremos los hechizos a "golpe" de ratón. De éste modo, si movemos en círculos el ratón cuando ya contemos con cierta experiencia, lanzaremos unos impresionantes golpes, y es muy de agradecer, ya que se simplifica todo el manejo del juego de una manera brutal.

Black & White

Editor: Lionhead
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre '99

Titanes

Serán nuestros auténticos "carros de combate". Tendremos que adiestrarlos para que nos ayuden a conseguir el dominio total, así que si cometemos el error de descuidarlos podremos perder todo; incluso pueden hacerse vagos y desobedecer.

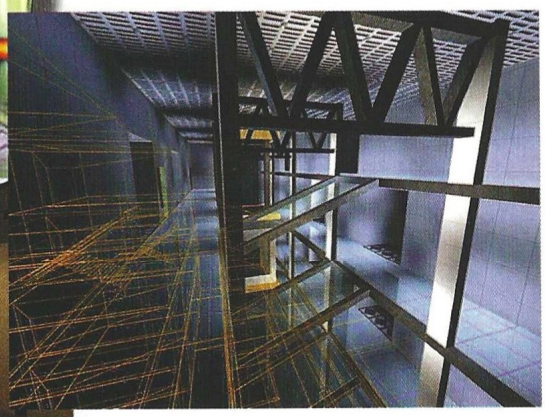
Oni

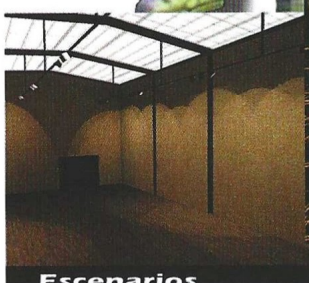
Imagina toda la acción que puedas y únela a una aventura con una fascinante trama argumental, llena de villanos y acción frenética. Resultado, Oni.

Tras la estela del anime

Uno de los juegos que más impacto causó entre los asistentes al E3 fue el título que están desarrollando los creadores de la serie Myth. Oni nos relata la historia de una mujer que pertenece a las fuerzas especiales SWAT. Es el prototipo de mujer visto en éxitos del calibre de Ghost in the Shell: solitaria, no necesita ni quiere ayuda de nadie. Su pasado la dejó marcada para toda la vida, de ahí su manera de ser. El único futuro de Konoko –así es como se llama la protagonista– es vengar su propio pasado.

Oni toma una estética poco habitual, el aspecto de todo lo que aparece en el juego tiene un diseño de anime, aunque por supuesto con un brillante entorno 3D, o por lo menos esa es la sensación que da. Oni pretende ser un juego de acción en tercera persona, en el que utilizaremos todo tipo de armamento para acabar con una peligrosa corporación. Uno de los aspectos que más prometen es el hecho de que, una vez hayamos consumido toda la munición podremos ir dando patadas y puñetazos a los enemigos, por lo menos hasta que nos hagamos con nuevo armamento. Otro detalle que llama la atención es la animación de los personajes: el movimiento es de lo más fluido que se ha podido ver últimamente, y da la misma sensación que dio en su día un ya veterano: Flash-Back. Si los movimientos son ciertamente increíbles, no lo son menos los giros y cambios de cámara a los que nos veremos sometidos; ciertamente es uno de los atractivos con los que cuenta Oni. Debido a éste sistema, la velocidad a la que transcurrirá el juego será realmente vertiginosa, y ello contribuirá a que la acción no nos dé ni un solo respiro. Los enemigos en ciertas ocasiones, aparecerán por todos lados y de manera repentina, efectuando el correspondiente giro la cámara. Lógicamente si un juego no goza de unos enemigos carismáticos pierde gran parte de su encanto, y éste es otro de los puntos en los que no parece flojear Oni. Desde los típicos terroristas humanos hasta unos engendros de tamaño descomunal, a los que podremos exterminar de dos formas: una será haciendo uso de la artillería pesada –lanzacohetes, pistolas, fusiles– la otra será el uso de la fuerza bruta de nuestras extremidades. Aparte de lo más típico, podremos hacer llaves de infinidad de estilos, dar rodillazos en la cara, codazos y un sinfín de movimientos más. Si las cosas no cambian demasiado –algo que no tiene por qué suceder– Oni puede ser uno de los títulos estrella de este año.





Escenarios

Quizá el aspecto en el que más interés están poniendo los programadores son los escenarios. El aspecto que tienen es totalmente tridimensional, y además, como se puede observar en estas imágenes, van a ser enormemente grandes y llenos de detalles.

Oni

Editor: Bungie Software
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre '99

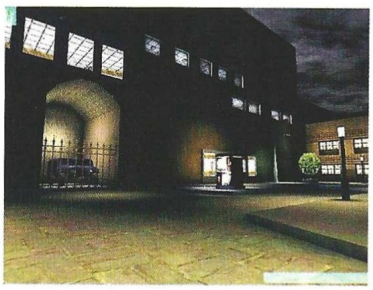
Deus Ex

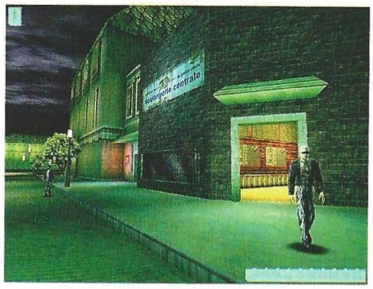
Nos encontramos ante un título que pretende fusionar dos géneros tan dispares como son el rol y la acción en primera persona, en un sólo juego.

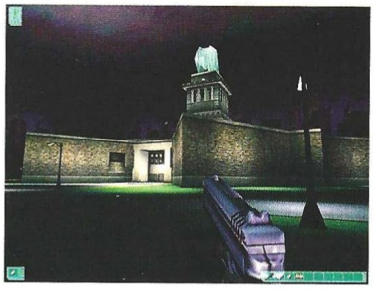
La bomba del 2000

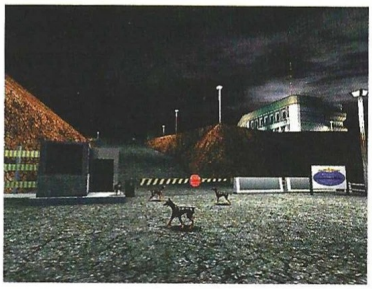
Uno de los estilos de juego que más seguidores arrastra el PC es sin duda el del arcade en primera persona. Desde que hace mucho tiempo apareciera Wolfenstein 3D, le han seguido algunos títulos verdaderamente impresionantes, que sin duda se han ganado a pulso las preferencias de muchos usuarios. Pues ciertamente esa es la sensación que da Deus Ex, un título que está desarrollando Ion Storm, artífices de Daikatana. Uno de los aspectos que más diferencia a Deus Ex del resto de juegos en primera persona es el hecho de introducir un elemento tan distinto como puede ser el rol. Pues esa es la meta que quieren conseguir sus programadores, un juego que verdaderamente aporte cosas novedosas con respecto a un género tan machacado como este.

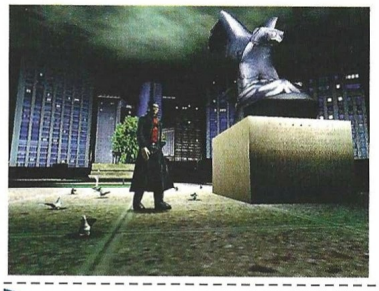
La acción del juego transcurre en el año 2049: nuestro planeta ha llegado a un límite de corrupción devastador, la droga está apoderada de todo al igual que las corporaciones terroristas. De una de estas corporaciones te llega la pésima noticia de que el mundo va ser víctima de una gran conspiración. Siendo un agente antiterrorista, no puedes dejar que esto suceda, así pues decides cosechar la máxima información posible para derrocar a tan malvada corporación.











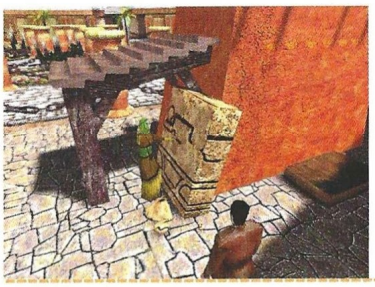
De este modo es como comenzaremos a indagar con todas las personas que nos encontremos, algo que ya dio muy buenos resultados en Half-Life. De un lado hacia otro del planeta tendremos que vernos las caras con lo peor del hampa urbana, haciendo uso de la fuerza en muchas ocasiones. Y aquí es donde encontraremos una de las diferencias más notables con respecto a otros títulos: el armamento. Por poner un ejemplo, será más limitado que nunca, el máximo número de armas que podremos transportar asciende hasta la cifra de tres, con lo que no nos quedará más remedio que utilizarlas cuando realmente hagan falta. Así pues lo más inteligente será hablar con todo el mundo para ir lo más directamente que podamos hacia el "pez gordo". Otro aspecto que promete es que podremos mejorar los recursos de nuestro personaje. Podremos realizarnos implantes para ser más poderosos o simplemente para ser más inteligentes.

El aspecto gráfico del juego parece sacado directamente de la vida real. Todos los aspectos que nos rodean serán de lo más creíble, incluso en lo referente a personajes secundarios: habrá unos 100 con los que podremos hablar. El uso de las texturas será increíblemente detallado, en cierto modo debido a que se está utilizando el mismo motor utilizado para Unreal. Las localizaciones, en su mayor parte, serán oscuras, lo que dará un aspecto tenebroso al juego.

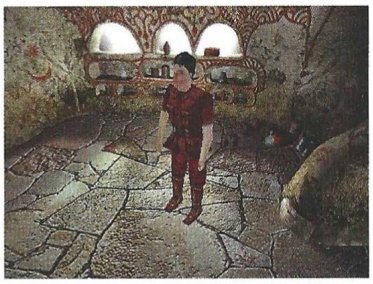
La única pega que tiene por el momento Deus Ex es que no saldrá hasta el primer cuarto del 2000 (y eso simpre que no se retrase, claro)... habrá que esperar pues.

Deus Ex

Editor: Iom Storm
Fecha prevista de lanzamiento: Primer cuarto del 2000



The Time Machine



Tras el éxito literario y su inevitable paso por la gran pantalla, Cryo nos prepara un juego basado en la asombrosa aventura creada por Herbert George Wells.

Un tiempo muy lejano

Basándose en la epopeya literaria creada por Herbert George Wells, The Time Machine, Cryo está dando vida a una de las aventuras que más puede dar que hablar en los meses venideros. Al igual que en el libro, el juego nos pondrá en el papel del propio Wells, protagonista de su relato. La humanidad, deseosa por conocer lo más profundo del universo en el que habita, crea una espectacular máquina del tiempo, de la que tomará el control Wells. El año al que será catapultado será el 800.000, un año más que lejano e incierto. Una vez allí, Wells comprobará que esa "epoca" está sumida en un caos debido a unas extrañas tormentas temporales. A partir de aquí todo estará bajo nuestro control...

El trabajo que está llevando a cabo Cryo promete, entre muchas cosas, una inteligencia artificial pocas veces vista en videojuego alguno. Los personajes que hallaremos a lo largo de la aventura reaccionarán de manera totalmente imprevisible cada vez que nos dirijamos a ellos. A medida que el juego avance, nuestro personaje sufrirá cambios de edad cada vez más pronunciados; así si hablamos con un personaje, nos marchamos y volvemos a encontrárnoslo más adelante, la situación que nos encontremos puede variar totalmente si esto sucede antes o después, por lo que algo de información que nos podía dar en un momento determinado puede variar en de manera radical o simplemente no conseguirla, con lo que la única opción posible que nos quede será la de indagar a otras personas o en otros lugares. Al fin y al cabo todo desembocará al mismo lugar, pero con una dificultad mayor o menor, con una historia más entrelazada o más enrevesada, según se mire.

En lo referente al apartado gráfico, el sistema que está utilizando Cryo ya se ha visto en juegos anteriores. Los escenarios pre-renderizados estarán en total concordancia con unos elaborados personajes en 3D, y todo debido a la nueva tecnología empleada, denominada Warp Technology. De este modo, aunque el entorno general del juego no goce de unas tres dimensiones "reales", prácticamente será inapreciable, en parte por el detalle que se está tratando de conseguir en cada uno de los personajes que aparecerán a lo largo del juego. Si todo sigue como hasta ahora, The Time Machine se perfila como una de las aventuras más grandes de los últimos tiempos.

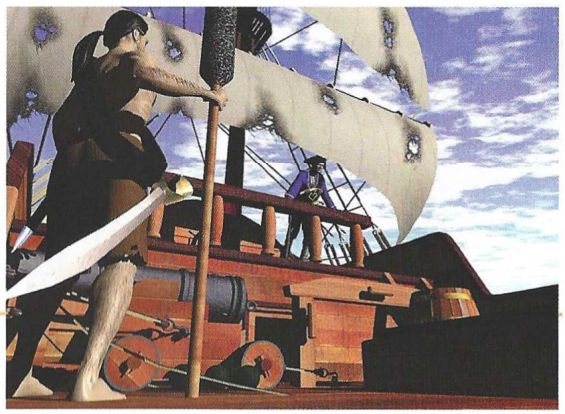
Personajes

Los personajes del juego serán totalmente en 3D pero los bocetos que se han utilizado para su diseño previo son simples dibujos en 2D. Si se consigue lo que realmente se busca podemos quedar bien sorprendidos cuando el juego este por fin terminado.

The Time Machine

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

Cutthroats

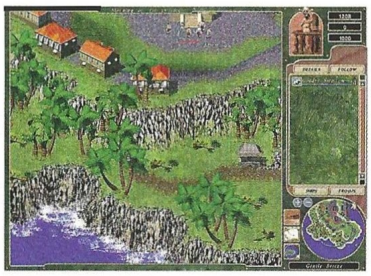


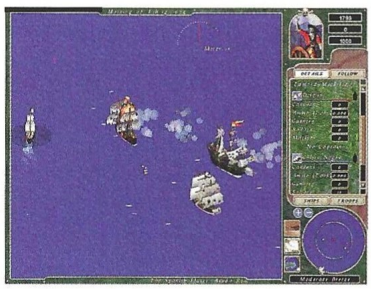
Allende los mares, corría el siglo XVII y los piratas buscaban sus fortunas por los lejanos mares del caribe con su inseparable compañero el ron. Kidd y Barbanegra están a punto de regresar...

Tibias y calaveras

Juegos de estrategia siempre ha habido, pero muy pocos han utilizado como argumento algo que siempre ha estado ahí, los piratas y corsarios en busca de fortunas a costa de los demás. Pues por lo visto Eidos ha tomado nota y está manos a la obra con su próximo Cutthroats. El argumento nos sitúa a mediados del siglo XVII, allá por el año 1625, en pleno apogeo de saboteadores de postín. Algunos de ellos conocidos mundialmente y protagonistas de cientos de cuentos, películas e incluso juegos. El juego básicamente consiste en ser el terror de los mares, bien sea saqueando, matando o generando el terror entre los barcos mercantiles o los pueblos costeros. A decir verdad, uno de los elementos que más llama la atención es el hecho de que a los que más habrá que saquear debido a las riquezas que poseen, es a nosotros mismos, es decir, a los españoles. De ellos –o nosotros, según se mire– siempre podremos conseguir buen tabaco, ron e incluso armamento para aumentar nuestro arsenal en el barco, lo que en esa época se podía considerar el hogar. De ese modo deberemos abastecernos de todo lo que podamos, la vida en el mar nunca fue fácil.

Como Eidos ha dicho, Cutthroats es un juego para jugadores de espíritu libre, jugadores que no se ciernan a unas normas en concreto y vayan a donde se encuentre la acción, sin miedo ni duda. Por supuesto esto será cierto hasta un punto. Como todo buen juego de estrategia que se precie, tendremos que ir a la batalla cuando estemos bien en casi todos los sentidos. Si no damos de comer a la tripulación pueden pasar dos cosas; la primera y menos posible, que mueran por inanición o deshidratados (esto es poco probable que suceda debido al carácter agresivo de los piratas), la segunda opción y más posible será que se amotinen contra el capitán y éste acabe colgado del mástil más alto del barco, algo realmente "agradable". Viendo el panorama, lo mejor será mantener medianamente contenta a la tripulación y darles sus correspondientes honorarios, por supuesto sin llegar a dar demasiadas muestras de bondad, de lo contrario también estaremos condenados a ser la comida de los peces.





El sistema de lucha se basará principalmente en la estrategia, esto quiere decir que no podremos ir a lo loco, y como ya hemos explicado anteriormente, no deberemos descuidar el resto de los aspectos. En cierta ocasión, tendremos que raptar al gobernador de una ciudad y huir, sus seguidores vendrán con muy malas intenciones para rescatarlo y habremos de alternar, de un modo astuto, el cuidado y el sigilo con la fuerza bruta, no podremos atacar sin más. Más o menos después del verano, tendremos a nuestra completa disposición la inmensidad del mar para surcarla con nuestrso barcos...

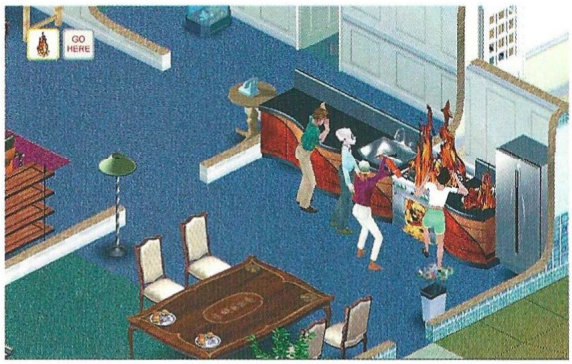
Cutthroats

Editor: Eidos Interactive
Distribuidor: Proein

The Sims

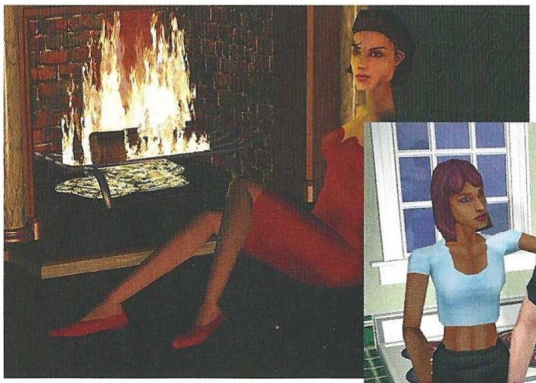
Simulando tu vida

La veterana compañía Maxis se dispone a lanzar la última entrega de su prolífica saga Sim. Después de varios títulos de gran acogida mundial, se nos acerca el que posiblemente sea más curioso de todos ellos y a la vez el más original y ambicioso. Will Wright, creador de toda la saga, nos prepara ahora The Sims, un simulador bien distinto de los anteriores. Lo que se pretende con The Sims es "simular vidas", es decir, personas. A diferencia de por ejemplo SimCity 3000, en el que debíamos construir ciudades y procurar, de forma generalizada que la gente estuviera contenta, en The Sims deberemos llevar una vida desde cerca: para entendernos, llevaremos a cabo acciones más directas sobre la personas que habitan por ese mundo ficticio. Construiremos para nuestra familia una casa de ensueño, todo lo grande que queramos o podamos, decidiremos si han de tener microondas u horno con grill, un coche familiar o simplemente unas bicicletas, una alimentación sana y equilibrada o por el contrario una "dieta" basándose en hamburguesas y demás comida rápida; todas las opciones posibles en la vida real estarán presentes en éste juego, y todo será tan real que incluso deberemos decidir cuando debemos procrear y cuando no. Muchas cosas lo impedirán, como la migraña o la menopausia, en fin, real es la mejor palabra para definirlo.



Varias son ya las producciones que hacen uso de la terminología "Sim". Quizá esta sea la más original de todas ellas con diferencia.

En principio el sistema de juego será básicamente igual al de las anteriores producciones, todo lo controlaremos a golpe de ratón mediante unos iconos específicos. Cualquier acción presente, todo lo que esté dentro de nuestras posibilidades lo ejecutaremos de una manera sencilla y rápida. Uno de los aspectos que más llama la atención de éste título es sin duda el hecho de enfermar. Al igual que en SimCity cuando éramos testigos de un desastre natural tal como un terremoto o un huracán, o simplemente un dinosaurio arrasaba media ciudad, debíamos solucionar todo de una manera rápida y sencilla para el bienestar de los ciudadanos. Pues en The Sims, si tenemos un hijo, un hermano o simplemente un amigo y cae enfermo, tendremos que acudir al hospital en el menor tiempo posible para que se cure, sino hay un alto riesgo de defunción, algo que sería realmente desagradable. En principio la idea es de lo más sugerente. De aquí a un tiempo podremos comprobar si cumple con las expectativas.



"Personas humanas"

Son el elemento central de éste juego. Si ya en los títulos anteriores de Maxis eran de vital importancia, aquí serán el objetivo prioritario. Adiós al reparar constantemente grises edificios y grasientos embarcaderos sin vida propia.

The Sims

Editor: Maxis
Distribuidor: Electronic Arts

Murciélagos Ibéricos: los habitantes de las cavernas

Pinar Canario
Un bosque característico de las islas

Vida en los arrozales
Los habitantes de L'Albufera

Lagartija de las Columbretes
Una especie endémica en peligro

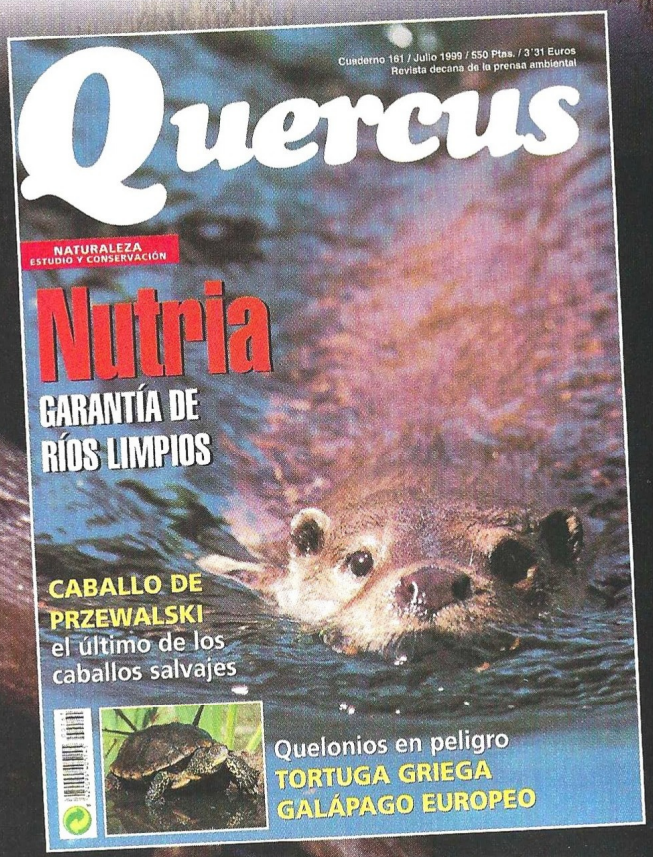
BIOLÓGICA *Quercus*

DOS FORMAS DE VIVIR LA NATURALEZA

La nutria y la calidad de los ríos

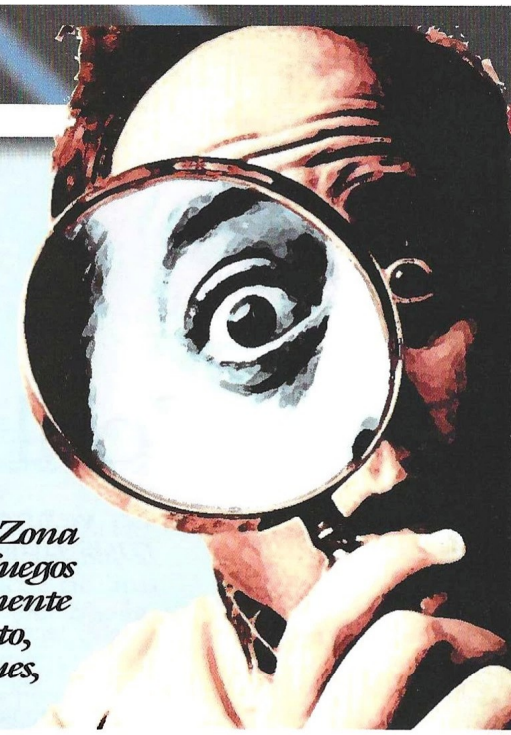
Przewalski: un caballo mongol aún sin domar

Tortuga mora y galápago europeo: dos especies de nuestra fauna que han de mantenerse



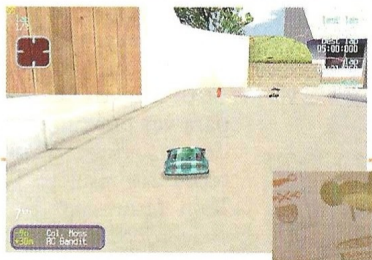
¡YA A LA VENTA!

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Re-Volt

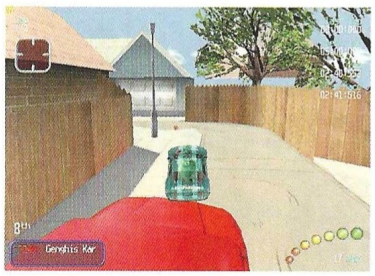


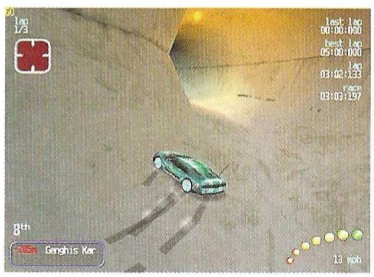
Miniaturas de locura

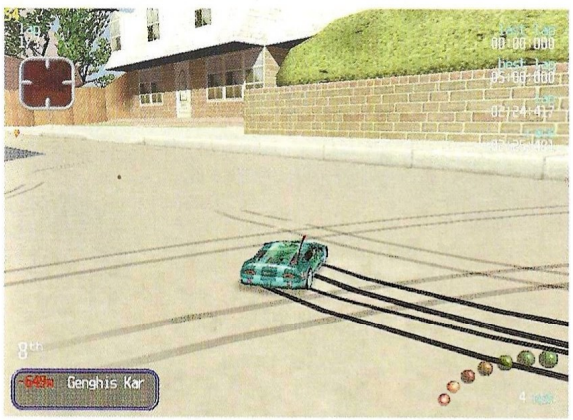
Nunca se han prodigado demasiado los coches de radio-control en el mundo de los videojuegos, por lo menos en lo que a PC se refiere. Acclaim se ha decidido a aprobar esta asignatura pendiente y nos está preparando un título que verdaderamente promete. La mecánica del juego será muy sencilla; una vez que hayamos seleccionado uno de los múltiples coches de radio-control que se nos ofrecen, todo se basará en correr, correr y correr por unos circuitos que tienen un aspecto de lo más ingenioso. Desde un típico barrio residencial americano a un jardín botánico, pasando por la cubierta de un barco y un museo, todos los circuitos derrocharán imaginación a raudales. Pero aparte de correr para lograr la victoria tendremos que luchar, ya que mediante el ítem de un rayo conseguiremos armamento para complicar las cosas a nuestros rivales. Por supuesto ellos no serán precisamente mancos y nos la jugarán muy a menudo con armas tales como cohetes, petardos, bombas y algunos artilugios más.

En cuanto al apartado gráfico la cosa promete; los elementos que aparecen en pantalla son fácilmente reconocibles y resultan agradables a la vista. La velocidad a la que transcurre todo es vertiginosa, a pesar de no ser exactamente bólidos lo que controlamos. Por lo que hemos podido ver y jugar, Re-Volt puede ser uno de esos títulos que una vez empiezan ya no pueden detenerse en mucho tiempo, y aparte de un apartado gráfico brillante posee una jugabilidad digna de elogio.

Posiblemente Re-Volt sea uno de los títulos más divertidos de los que van a aparecer en los próximos meses, si no tiempo al tiempo.







Re-Volt
Editor: Acclaim
Distribuidor: Acclaim

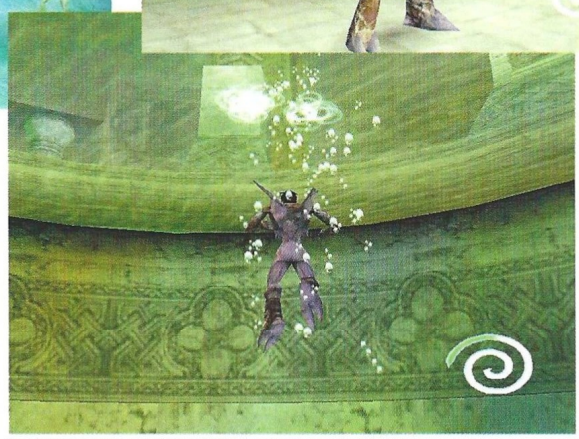
Zona Beta

Soul Reaver: Legacy of Kain

Después de algo más de dos años, Crystal Dinamics se dispone a asombrar a propios y extraños con la continuación de Dark Omen.

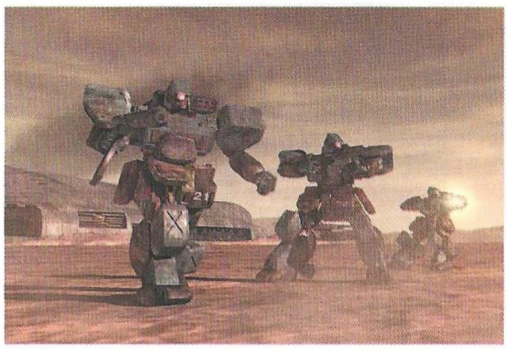
La venganza más dulce

Raziel, uno de los Lugartenientes de Kain comienza a experimentar algunos cambios. Sin saber ni como ni porqué empieza a desarrollarse incluso antes que el mismísimo Kain. De su espalda le han brotado alas, algo que nadie se termina de explicar. Por ello, Kain convoca a él y a los otros Lugartenientes para ver porqué uno de sus "esbirros" parece ser superior. Kain teme que Raziel pueda llegar a ser más poderoso que él, con lo que a traición le arranca las alas y lo condena al destierro. Pero Raziel sobrevive, y el ser supremo del mal le da una nueva oportunidad para que pueda saciar su enorme sed de venganza. Totalmente desfigurado, regresa al vampírico mundo de su antiguo señor para destruirlo... Así es como da comienzo la historia de Raziel en el nuevo título de Crystal Dinamics, un juego que hoy por hoy promete bastante. En Soul Reaver tomamos el papel del desdichado Raziel en un juego que retoma el estilo de éxitos como Tomb Raider. El entorno gráfico del juego está realmente elaborado, a pesar de estar todavía a un 60% de desarrollo, y al igual que en las aventuras de Lara Croft parece ser que nuestro personaje podrá realizar infinidad de acciones diferentes. En ocasiones tendrá que nadar e incluso volar con sus maltrechas alas. En cuanto a los enemigos los habrá de muchas formas y tamaños, y la manera de terminar con ellos podrá variar dependiendo de la situación, aunque una cosa es segura, sangre no faltará. En poco tiempo todos podremos contemplar el oscuro legado de Kain.



Soul Reaver: Legacy of Kain

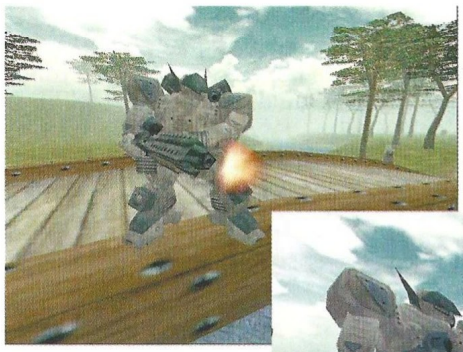
Editor: Crystal Dinamics
Distribuidor: Proein



Heavy Gear 2

Más robots

Posiblemente muchos habréis probado Heavy Gear, un juego con perspectiva en primera persona en el que los protagonistas emplean unos enormes robots como armazón para luchar. Lógicamente pelean como robots porque combaten contra estos, es decir, hay minoría humana en comparación a otros juegos del mismo género. Pues bien, en poco tiempo tendremos a nuestra disposición la continuación de tan singular título, Heavy Gear 2. Para la ocasión, parece ser que Activision ha renovado de manera drástica el apartado gráfico en general. Ahora todos los ingenios mecánicos que buscan nuestra destrucción están perfectamente animados y llenos de detalles, con unas sólidas texturas y un diseño de lo más original. Los escenarios, al igual que los personajes, gozan de todo tipo de elementos, árboles de todas las clases, rocas, montañas y demás. El sistema de juego apenas difiere de la versión anterior, si bien se ha incluido alguna acción más en los controles. Las armas siguen siendo devastadoras, sobre todo algunas nuevas que se han incluido, a cuál más destructiva. Como último apunte, debemos decir que dispondremos de una vista en tercera persona además de la usada por defecto. Pronto sabremos todo lo que nos depara éste prometedor juego.



Después de algún tiempo, Activision nos trae la esperada continuación de uno de sus títulos más emblemáticos.

Heavy Gear 2

Editor: Activision
Distribuidor: Proein

Force 21

La guerra más cruenta

Hace algún tiempo, Tom Clancy decidió crear su propia compañía de videojuegos, Red Storm. De esta brillante inversión nació uno de los mejores juegos que han visto los usuarios de PC: indudablemente nos referimos a Rainbow Six, basado en un best-seller del mismo autor. Ahora nos ha preparado el que se perfila como uno de los más prometedores juegos de estrategia en tiempo real de los últimos tiempos. El argumento del juego nos sitúa en el año 2015, año en el que Estados Unidos y China se declaran la guerra, debido a una invasión llevada a cabo por China contra Kazakhstan/Rusia; no hay duda de que la 3ª Guerra Mundial está muy cerca, una batalla de una superpotencia contra otra, ambas armadas hasta los dientes con todo tipo de armamento, sobre todo nuclear.

Lógicamente debido al año en el que todo transcurre –siglo XXI–, el armamento no es exactamente el mismo que hoy día existe, aunque es bastante parecido, con lo que no se hace demasiado irreal. Podremos decantarnos por tomar el control de las tropas de China o el de los Estados Unidos. Más allá de lo que influya el gusto de cada persona en la elección de uno u otro en cuanto a simpatía, influirá también el armamento que posee cada ejército, pero lo que sí es seguro es que todo estará muy reñido.

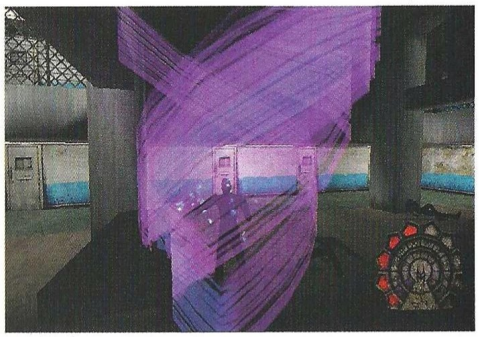
Despúes del éxito de Rainbow Six, Red Storm, la compañía de Tom Clancy, ataca de nuevo, esta vez con un wargame en tiempo real.

Force 21

Editor: Red Storm
Distribuidor: Proein

Zona Beta

ShadowMan



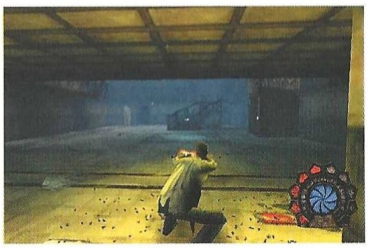
Es el primer héroe negro que presenta un juego –al menos que nosotros recordemos–, y desde luego no hay nada corriente en él. ShadowMan tiene muchas cosas que ya has visto en otros juegos, y sin embargo, es totalmente diferente.

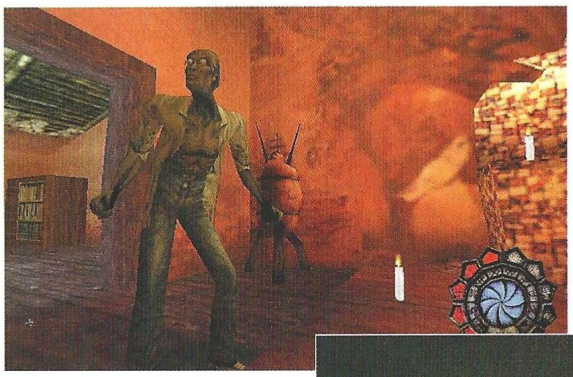
El que camina entre los mundos

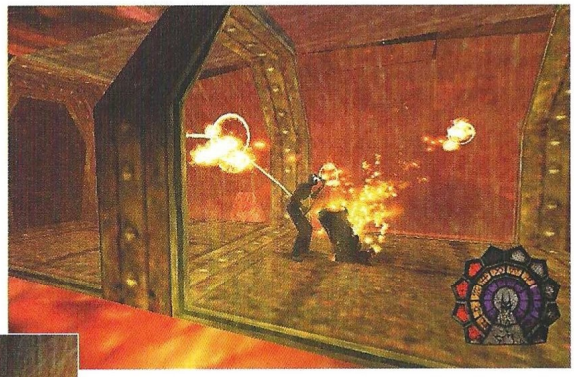
Formó parte del reportaje de juegos de terror que hicimos hace unos meses, y ya entonces advertimos que se trataba de un juego para adultos. Legión, más conocido como Satanás, Lucifer y el Ángel Caído, decide desencadenar el Apocalipsis. Para ello, se pone en contacto con los Cinco asesinos en serie más brutales de todos los tiempos, y hace que se suiciden para construir una gran obra en el Más Allá, la Zona Muerta.

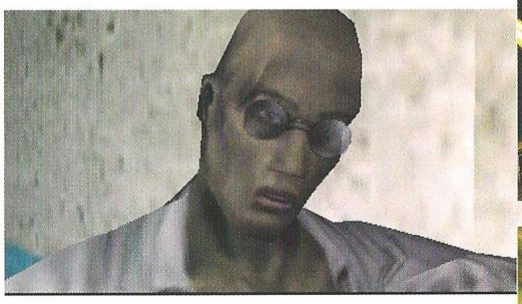
Se trata del Asilo, un templo al dolor que alberga las almas de todos los asesinos. Ellas se convertirán en instrumentos de muerte y destrucción, y pasarán al plano terrenal a través de cinco portales que exigen cinco sacrificios para ser abiertos. El plan es, obviamente, diabólico.

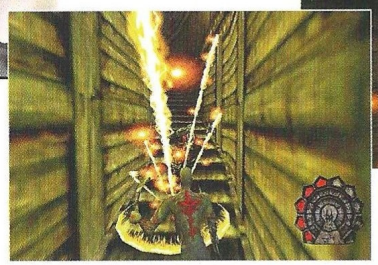
Mike LeRoi es un antiguo profesor de literatura al que las circunstancias han convertido en asesino a sueldo. Su vida no es precisamente modélica, su ámbito de trabajo son los bajos fondos de Louisiana. Es el antiguo y tradicional Sur de los Estados Unidos, un misterioso ambiente donde la magia vudú es más poderosa que todas las leyes dictadas por tribunal alguno.

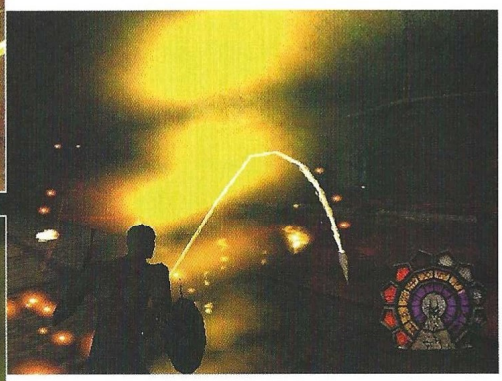








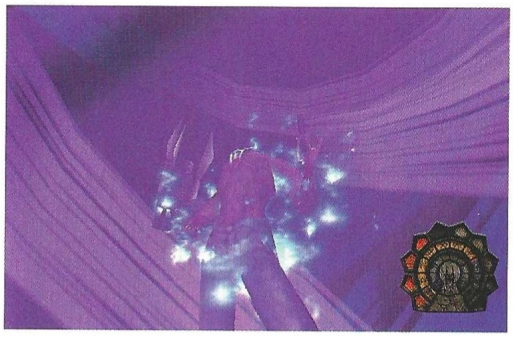


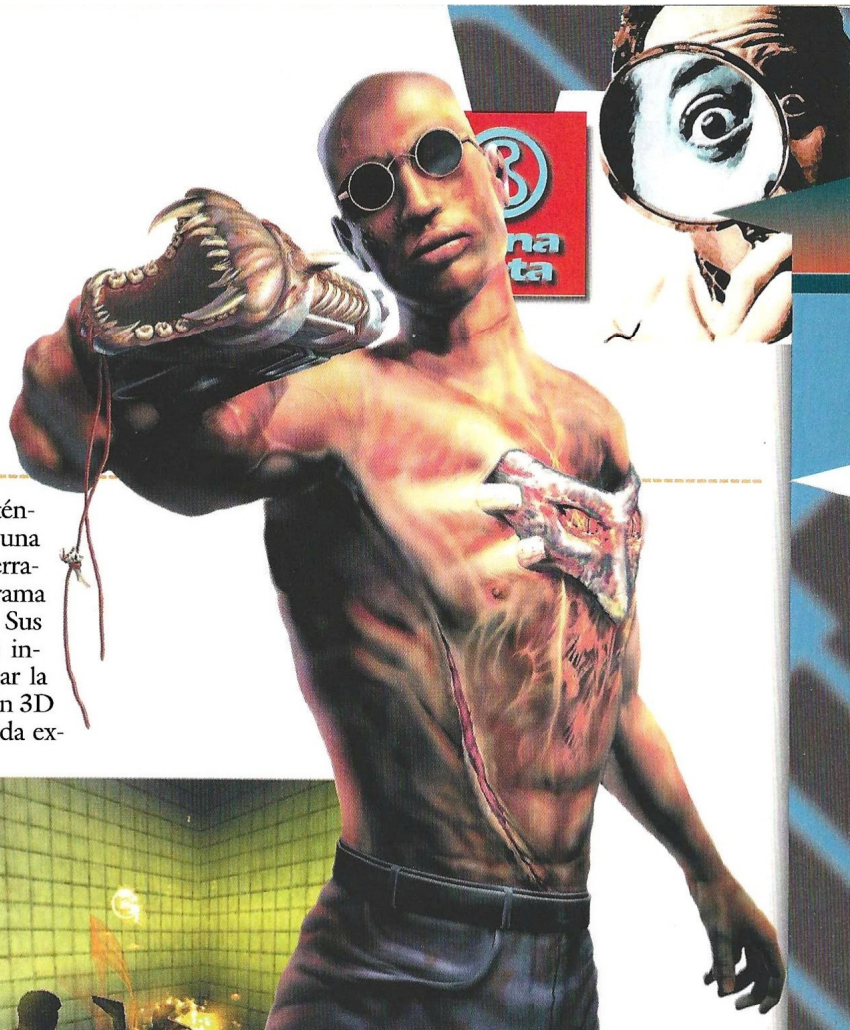


Héroe a la fuerza

Una hechicera vudú llamada Nettie, que se mantiene eternamente joven bebiendo almas, implanta por la fuerza en el pecho de Mike la Máscara de Sombras, la marca de un ancestral linaje de guerreros vudú que han hecho frente a las amenazas de la Zona Muerta durante miles de años. Cuando Mike se convierte en ShadowMan y cruza el velo hacia el mundo de los muertos, adquiere unos poderes necrománticos que le permiten –entre otras cosas– albergar en su interior Almas Oscuras.

Nettie tiene un sueño, una pesadilla profética que ya estaba escrita desde mucho tiempo atrás: el Apocalipsis se acerca. Legión quiere utilizar el poder desatado de las Almas Oscuras para provocarlo. El único que puede hacer



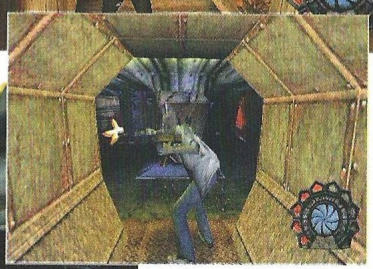


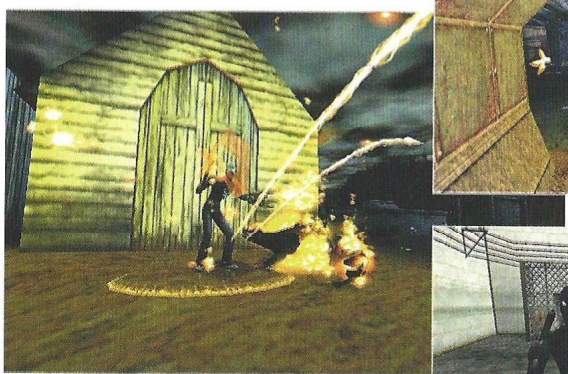
frente a Legión, a los Cinco, y absorber la energía maligna de las Almas Oscuras, es ShadowMan.

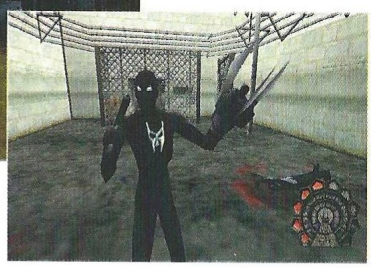
Interés tecnológico

Son dos identidades distintas, dos mundos separados por un fino velo que puede romperse en cualquier momento. Esto es lo realmente

El juego... es una auténtica delicia envuelta en una atmósfera siniestra y aterradora si se piensa en la trama de una forma racional. Sus creadores declararon sus intenciones iniciales de crear la primera aventura de acción 3D en primera persona dirigida ex-







único de ShadowMan, aunque hay más. En primer lugar, un aspecto gráfico sin precedentes gracias al uso de una nueva tecnología 3D denominada 3D VISTA, que permite crear escenarios casi infinitos en los que se ve el horizonte a lo lejos, sin las convenientes neblinas que ocultan la pobreza tecnológica de otros juegos. Los personajes también son más realistas que los de otros títulos, gracias a la implementación de un sistema de piel y musculatura animadas que les confiere auténtica vida.

presamente a un público adulto, y este propósito ha quedado perfectamente plasmado en el resultado casi final que hemos podido jugar.

ShadowMan guarda muchos más secretos, y estará totalmente en castellano. Está previsto para finales de agosto, y ofrecerá tantas novedades como prometieron hace tiempo sus desarrolladores: armas nunca vistas, una más que generosa dosis de horas de juego, puzzles, plataformas, múltiples acciones, un desarrollo no lineal, la posibilidad de llevar un arma en cada mano...

Shadowman

Editor: Acclaim Studios
Distribuidor: Acclaim

Los nuevos reyes del DEATH MATCH

Quake III Arena
Team Fortress 2
Unreal Tournament

Va a ser un duro combate sin tregua en el más puro estilo deathmatch, y lo van a disputar tres combatientes sedientos de sangre de su rival. Hemos probado los tres aspirantes al trono de nuevo rey del deathmatch, y hemos intentado descubrir cual de ellos tiene suficientes agallas como para derrotar a sus oponentes. El resultado queda patente a lo largo de las páginas de este reportaje

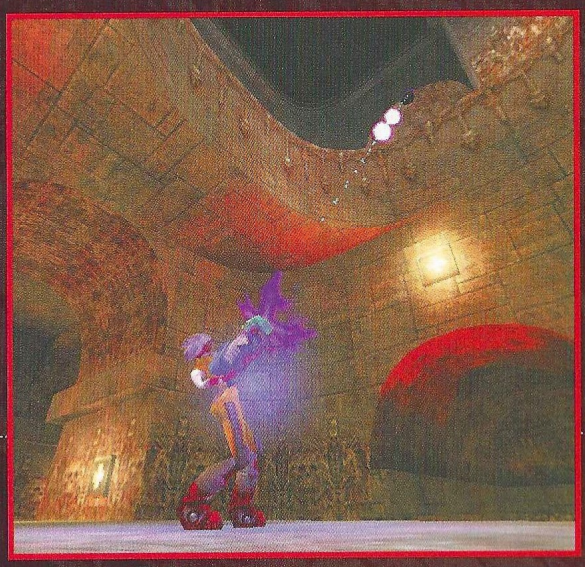
Quake III Arena

¿PUEDE CONSERVAR SU SANGRIENTO TRONO EL REY DE LOS JUEGOS MULTIJUGADOR?

Los juegos de la serie QUAKE, maestros indiscutibles del arcade en primera persona y del combate multijugador, siempre se han mantenido en pie sobre los desechos sangrientos de sus competidores. Imponiendo una acción brutalmente sobrecogedora, los dementes genios de id Software han engendrado una comunidad de jugadores que se regocija en la lucha virtual entre amigos y desconocidos a través de redes de área local y de Internet. Pero, como consecuencia de la aparición de nuevas estrellas en el firmamento como HALF-LIFE, de Valve, y la sorprendente decisión que ha tomado id de centrar sus juegos estrictamente en la parte multijugador de su ecuación, QUAKE III: ARENA (Q3A) es el primer lanzamiento de id que nos ha llevado a preguntarnos si valdrá la pena.

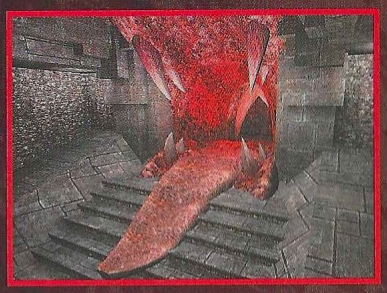
¿La respuesta? Puedes apostar lo que quieras a que sí.

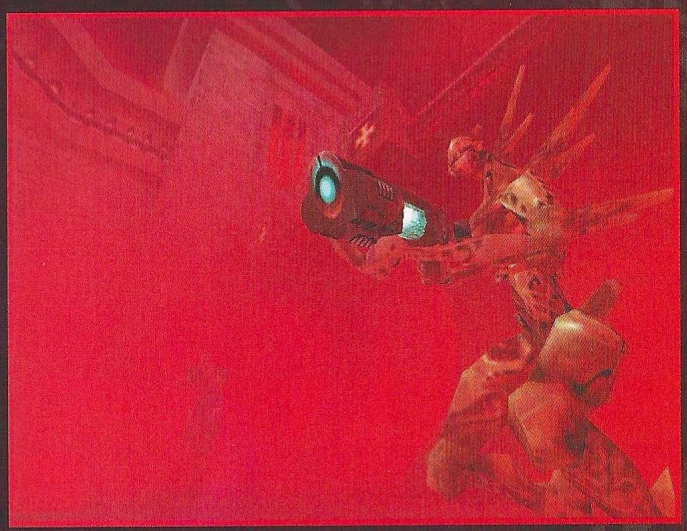
Los nuevos reyes del Deathmatch



NIEBLA PÚRPURA. Con todas las mejoras gráficas que se le han incorporado, QUAKE III: ARENA será el juego más bonito que jamás haya creado id. Aún mejor: los jugadores podrán personalizar algunos efectos de armas, como la estela púrpura de este railgun, para dar a sus disparos un toque personal.

TOTALMENTE ABIERTO. ¿Hasta qué punto pueden influir las superficies curvadas en el aspecto orgánico de un nivel? ¿Qué te parece esta entrada, con su gigantesca lengua haciendo de alfombra de bienvenida que conduce a unas fauces amenazadoras?





GUERRILLA EN LA NIEBLA. La niebla volumétrica proporcionará a los jugadores sensaciones de tensión y claustrofobia mientras se esconden unos de los otros hasta estar al alcance de las armas.

La historia

"Tras la experiencia multijugador de QUAKE III, nadie necesitará jugar a ningún otro juego similar. Hemos creado el juego de combate multijugador más perfecto". Dicha por cualquiera que no fuese Tim Willits, diseñador jefe de niveles de Q3A, sería fácil pensar que una afirmación tan rotunda es poco más que una fanfarronada sin sentido, pero teniendo en cuenta su carrera, una aseveración como esta prácticamente raya en la profecía.

Aunque renunciar al juego tradicional de único jugador controlado por un argumento pueda parecer una jugada de increíble riesgo, los hechos son claros: los argumentos de las diversas ediciones de QUAKE no iban a ganar el premio Pulitzer. En realidad, por muy desafiante que fuera el modo de único jugador, muchos jugaban únicamente contra otras personas, evitando por completo la experiencia individual. Reconociendo que las matanzas en grupo son lo que mejor saben hacer en id, simplemente han reducido su campo de acción para crear el juego definitivo de combate multijugador.

Parte de su objetivo es facilitar la conectividad. Según Todd Hollenshead, director general de id, cuando se lance Q3A los jugadores podrán conectar con una partida en Internet "en tan sólo tres clics", con la posibilidad de conectar con un servidor Quakeworld a través de su navegador. Esto permitirá a id utilizar información de anuncios para las actualizaciones de juegos y permitirá a los jugadores marcar sus servidores favoritos para volver a ellos después.

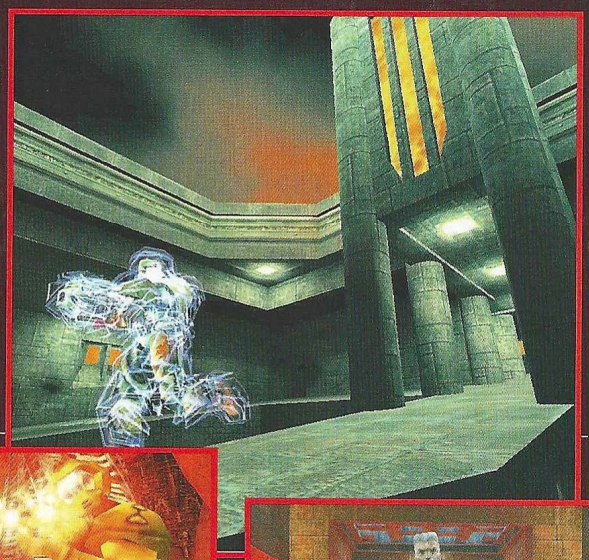
Una vez solucionado el tema de la conectividad, el desafío es evitar frustraciones, especialmente debidas a retrasos (lags) en el juego. Según confiesa id, Q3A utilizará buena parte del ancho de banda de un modem de 56K y usará una estructura de red totalmente nueva para aprovechar el ancho de banda en su totalidad. Las buenas noticias son que el aspecto del juego no sufrirá modificaciones a costa de la velocidad. Kenneth Scott y Paul Steed han creado modelos de personajes que son el resumen de las pesadillas que los jugadores han llegado a esperar de id. Cada uno de los 13 modelos tiene una versión de 800, 500 y 300 polígonos, lo que permite a Q3A ahorrar ancho de banda cambiando a modelos con pocos polígonos cuando las figuras están a una cierta distancia. Los aficionados incondicionales de los gráficos 3D se sentirán felices al saber que id ha optado por un esquema de animación de tres puntos que quizá no sea tan vistoso como la animación esquelética de otros juegos, pero bendice a los jugadores con la deformación de vértices más eficaz para el juego en línea.

Por último, id planea estandarizar las reglas que rijan los torneos multijugador y otros modos de juego. Es un objetivo bastante inteligente por su parte: convirtiéndose en la autoridad definitiva en las reglas, sitúan a Q3A como el juego definitivo.

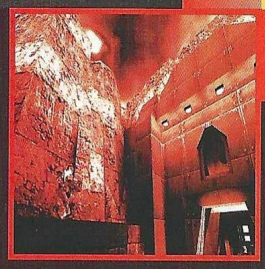
La experiencia para un solo jugador

El objetivo fundamental del juego para un solo jugador de Q3A es atenuar para los principiantes el factor de intimidación del combate multijugador en línea (aunque el juego se lanzará con el modo Capturar la bandera y quizá algunos otros, no estarán disponibles en el modo de único jugador). Con ese fin, el juego tiene niveles de habilidad que se pueden variar para asegurar que incluso el jugador más torpe con el teclado pueda jugar sin problemas. Pero lo que es realmente revolucionario es el modo en que el juego gestiona los desafíos cada vez más elevados de sus aproximadamente 40 niveles.

Mientras que los bots a los que se enfrentarán los jugadores individuales serán más listos, no están bloqueados en un nivel de dificultad predeterminado, y se ajustarán dinámicamente a las habilidades del jugador. Supera un nivel y los bots del siguiente serán más duros. Quédate demasiado tiempo en un solo mapa y los bots disminuirán sus habilidades de un modo gradual hasta que al-

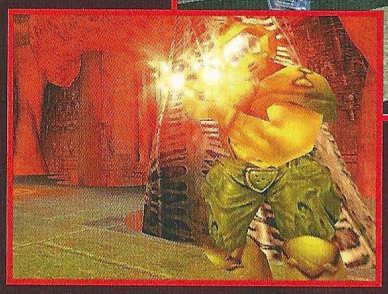


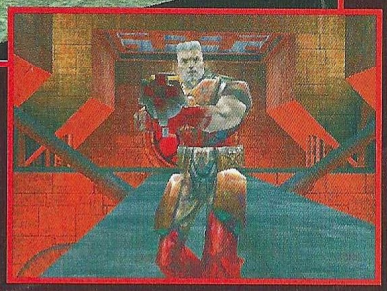
SIENTE EL PODER. *Unas telarañas de energía translúcida distinguirán a los jugadores que hayan cogido power-ups de invulnerabilidad o de daño cuádruple.*



cancen un punto en el que puedas vencerlos, pero aún supongan un desafío.

El incentivo para terminar el juego llega en forma de clasificaciones y premios que podrían guardarse después como estadísticas en línea de los jugadores. Aunque no incluyen jefes de por sí, el juego de único jugador poseerá seis o siete bots con voces y personalidades bien definidas que supondrán otra motivación extra para que los jugadores puedan terminar el juego.





EVOLUCIÓN DEL HOMBRE HACIA EL MAL. *Tres clases de personajes en QUAKE III: ARENA permitirán a los jugadores elegir avatares que se adapten a su estilo de juego. A la izquierda está el modelo más "light": un personaje rápido con pocas armas; en el centro puedes ver un modelo más equilibrado, con más armas pero más lento; y, por último, está "el tanque", un modelo con muchas armas pero lento y enorme.*

Enfrentándose a los bots

"El objetivo es sacarte de quicio". Esta es la afirmación del programador de bots John Cash. "El truco", dice, "está en conseguirlo sin hacer trampas".

Diseñar oponentes que se comporten como humanos impredecibles es un desafío increíble, de modo que la tentación de hacer trampas es comprensible. Pero Cash es inflexible en que sus bots no usen trucos.

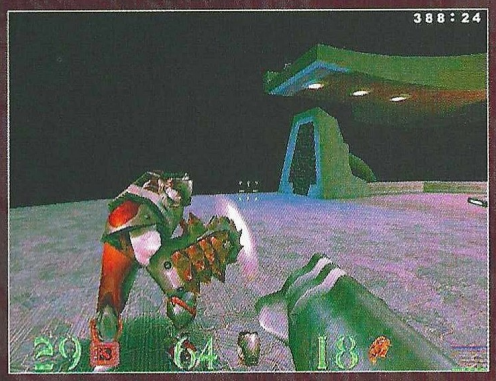
Para crear adversarios creíbles, Cash se está alejando del estilo superjugador de los bots de otros juegos (bots que nunca pierden, siempre saben dónde estás, pueden aumentar de repente su velocidad, etc.) para programar bots que posean una amplia gama de atributos que afecten a su comportamiento. Los bots poseerán características tales como puntería, conocimiento del mapa, preferencias de ataque a corto o largo alcance, tiempo de reacción, arma favorita, necesidades de blindaje, prioridades de nivel de salud, agresión, escucha, etc. En cualquier momento del juego, los bots analizarán su situación y decidirán entonces qué acción realizar según sus atributos.

Como las características son, en definitiva, números, los bots disfrutarán de distintos estilos de juego pero mantendrán un cierto grado de imprevisibilidad. Esto te permite ajustarte al estilo de combate especial de un bot, pero tendrás la obligación de hacer frente también a comportamientos poco habituales. Por ejemplo, un bot que suele salir huyendo asustado cuando es herido puede decidir de repente que puede dispararte para acabar contigo.

Los atributos también permiten al juego crear bots que ofrezcan distintos grados de dificultad. Los fáciles pueden ser bots que nunca fallan pero que no reaccionan hasta que estás encima de ellos, o bots que siempre logran encontrarte pero que nunca te aciertan. Este sistema ofrece a Q3A otra ventaja: la posibilidad de personalizar bots para practicar determinadas habilidades. Aún no está decidido si esto requerirá la edición de un archivo de texto o su implementación mediante un sistema de menús, pero id se inclina definitivamente por la opción de ofrecer a los jugadores la oportunidad de desarrollar una versión digital de ese tipo de la oficina que siempre te gana.

Cash está abandonando la tendencia en programación de llevar el movimiento de los bots a

Los nuevos reyes del Deathmatch



lo largo de una serie de destinos, un método que aumenta su previsibilidad y crea otros problemas, como bots que no pueden vérselas con plataformas. En lugar de ello, los bots de Cash analizan el mapa y construyen estructuras de datos que les permiten "pensar" en las salas de un mapa y en cómo moverse entre ellas; de ahí que los bots son capaces de encontrar caminos en lugar de simplemente seguirlos.

Cuando nos pusimos frente a los bots, nos quedamos impresionados. Aun en su estado más prematuro ya eran difíciles de lidiar, y se cubrían y guardaban los flancos de modo que le dieron bastante trabajo al mejor de nuestros jugadores, aunque tenían algunos problemas con las puertas y los botones. Pero con más dedicación de Cash, y con la información adicional ofrecida por John Carmack para mejorar sus tácticas, los bots de Q3A deben estar entre los mejores jamás creados.

Empuñando las armas

Aunque el objetivo de Q3A es hacer avanzar al género, no hay nada revolucionario en lo que se refiere a las armas. Ha vuelto la sierra mecánica de DOOM, perfecta para esos encuentros humillantes cara a cara, mientras que una ametralladora servirá como arma inicial. Las velocidades de disparo y el retroceso del lanzagranadas y del lanzacohetes han aumentado, mientras que la recarga del railgun es ahora un poco más lenta. Un lighting gun de estilo QUAKE ligeramente modificado hace su aparición; el hyperblaster ha sido revisado como cañón de plasma con cargas explosivas y el BFG también ha vuelto, más nocivo que nunca. Es posible que podamos incluso usar un lanzallamas; esperamos con ilusión que se incluya en la versión final.

Una opción que esperamos acepten los jugadores es la posibilidad de personalizar el color de sus railgun y (posiblemente) de las estelas de sus cohetes. Aunque esto no dé a los jugadores la oportunidad de expresarse a sí mismos tanto como en HALF-LIFE, la posibilidad de hacer saber inmediatamente a tus víctimas quién está acabando con ellas nos ilusiona mucho.

La arena de combate

Con cada motor de juego nuevo, id ha ofrecido niveles aún más impresionantes, y Q3A no será precisamente una excepción. Con la idea multijugador en mente, los diseñadores de niveles parecen haberse independizado de verdad en la creación de niveles. Por supuesto que todos tienen una iluminación espectacular, niebla volumétrica y más polígonos, pero es el diseño de las arenas de combate lo que realmente impresionará a los jugadores.

Liberado de las limitaciones lineales controladas por los acontecimientos del diseño estándar de niveles para un solo jugador, id está desplegando todos sus recursos con niveles que cubren toda la gama, incluyendo estructuras elevadas de varias alturas, zonas a campo abierto y niveles con distintas leyes físicas. Circulares y repetitivos por naturaleza, los mapas alientan el tipo de conflicto constante y frenético que da lugar a los combates multijugador más intensos.

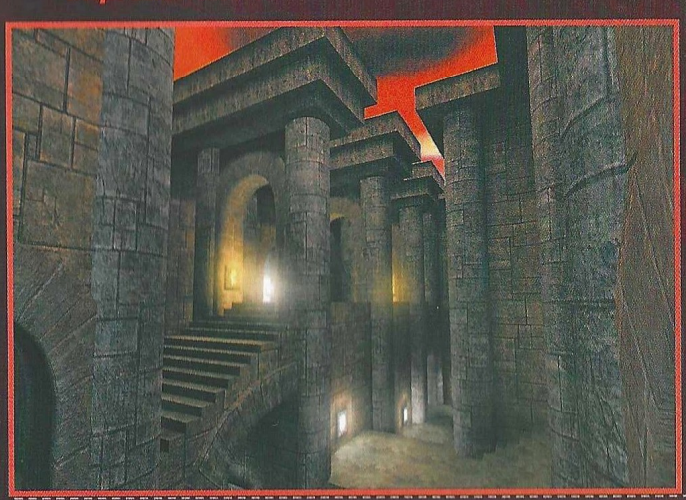
Las piscinas de lava y los fosos sin fondo son peligros del entorno, pero las rampas de aceleración y los soportes de rebote tienen un mayor impacto sobre el juego, ya que los jugadores se pueden lanzar por encima de los abismos y los enemigos.

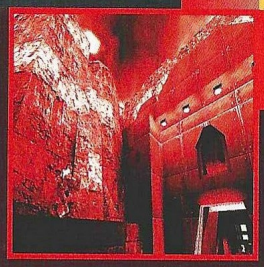
Además de los power-ups de munición, blindaje y salud, los niveles contendrán también bonificaciones de rapidez e invisibilidad, botiquines que podrán transportarse para su uso posterior y, por supuesto, el daño cuádruple. El uso de estas bonificaciones será dado a conocer a todos los jugadores mediante un "anuncio" del juego que aumenta la tensión y la acción. Pero si eres el tipo de jugador con tendencia a maximizar el uso de tu blindaje y de tu salud, ten cuidado: cuando alguno de estos atributos supere el 100%, empezará a agotarse inmediatamente. Evitar que los jugadores se hagan prácticamente invulnerables convierte a cualquiera en un objetivo ideal y mantiene la acción en movimiento.

Pero, ¿cómo se juega?

Vertiginosamente rápido, malvadamente brutal y simplemente muy bonito, QUAKE III: ARENA es, en su etapa beta, un juego mejor que muchos que están ya a la venta en las estanterías de las

EL HOGAR DE LOS IMPÍOS. Los mapas de Q3A son de todo tipo, desde campos abiertos que tienen como protagonista al lanzacohetes hasta barrios más cerrados y próximos con muchos pasillos y niveles impresionantes.



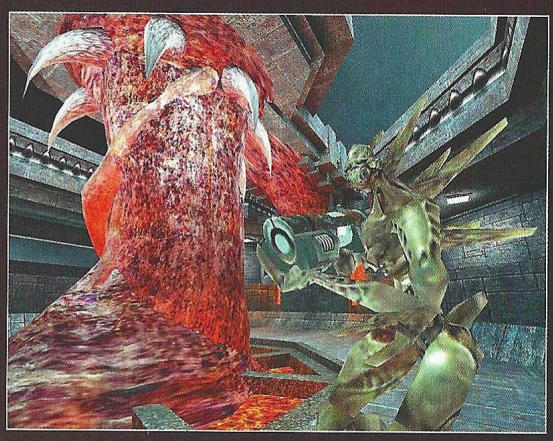


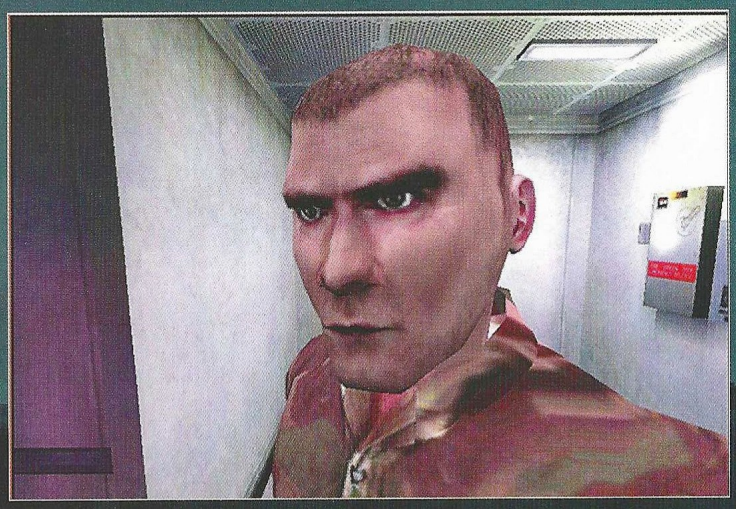
tiendas. El juego se desarrolla a una achicharrante velocidad más similar a QUAKE que a QUAKE II, y el diseño de niveles, de una salvaje imaginación, sólo aumenta la sensación de caos.

Entre los niveles que jugamos, dos fueron realmente espectaculares. Uno era un campo limitado, inundado de una niebla verde tóxica. Aunque la neblina pegajosa mejoraba el atractivo visual del mapa, también creaba una sensación claustrofóbica de miedo e incertidumbre, ya que no sabías dónde estaba tu adversario hasta que lo tenías justo delante o hasta que el rayo de un railgun cruzaba el lóbrego aire. En una repisa por encima de la niebla estaba el power-up de daño cuádruple, y cada vez que escuchábamos el anuncio explosivo de que el oponente lo había cogido, temblábamos de terror al saber que estaba ahí fuera, oculto en la niebla, persiguiéndonos y probablemente preparando un lanzamiento del lanzacohetes.

Pero fue un nivel grande, diseñado para entre cuatro y ocho jugadores, el que realmente nos mostró lo prometedor que es este juego. Tenía una gran plataforma suspendida en el espacio, con un soporte de rebote de varias caras en el centro. A cada lado de esta plataforma cuadrada había otra superficie flotante, más lejos y por encima de ella. Cada una de estas plataformas periféricas tenía soportes de aceleración que te lanzaban a la distancia suficiente como para alcanzar de nuevo el centro. Nunca habíamos experimentado una acción tan divertida en un arcade: ser lanzado en el aire a velocidades rompecuellos, colisionando violentamente con otros jugadores que vienen lanzados en la otra dirección, o tratar de acertarle al tipo que te dispara desde abajo mientras te diriges a toda velocidad a esta plataforma. Es un ejemplo perfecto del tipo de diseño de niveles sesudos y frenéticos por los que viven los jugadores expertos.

Así que, ¿ha creado verdaderamente id "el juego de combate multijugador más perfecto"? A juzgar por las pruebas que hemos realizado, parece que esta vez hemos encontrado algo que merece realmente la pena.





Team Fortress 2

VALVE SE VA DE NUEVO A LA GUERRA TRAS VENCER CON HALF-LIFE.

"Alguien va a hacerlo bien. Alguien va a conseguirlo, y cuando lo hagan, va a ser estupendo". Gabe Newell, director gerente de Valve, está seguro de que los juegos multijugador en línea van a revolucionar no sólo a la comunidad de juegos, sino también a medio mundo. Teniendo en cuenta que los precios de los PC preparados para Internet están bajando más rápido que el peso corporal de Ally McBeal, Newell y el resto de Valve creen que ha llegado el momento de que un juego multijugador disfrute de un nivel de popularidad similar al de la televisión.

TEAM FORTRESS 2, el primer lanzamiento de Valve que sigue al revolucionario HALF-LIFE, podría ser ese juego.

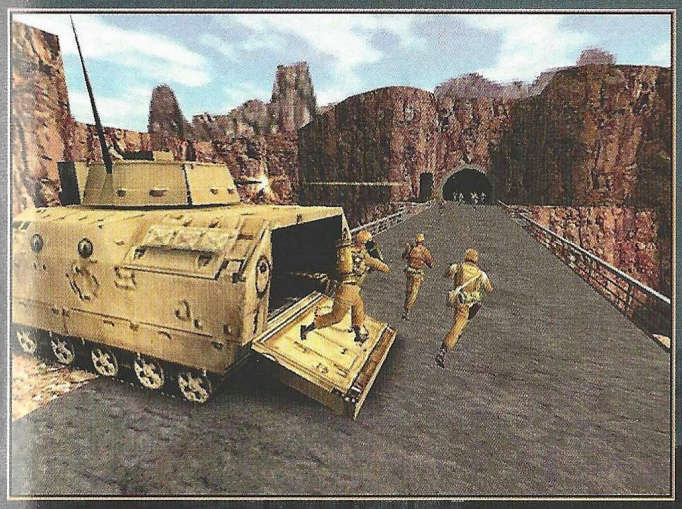
La historia

El objetivo fundamental de TF2 es conseguir que los jugadores corran, cooperen y se fíen de sus compañeros de equipo. Proporcionando la experiencia social única que inspiran los auténticos juegos en equipo y diseñando un juego que permita ganar incluso a los jugadores ocasionales, la gente de Valve espera colocar a TF2 en la cima de los juegos multijugador.

Introducir a los jugadores inmediatamente en la acción es fundamental, y con ese fin, TF2 ofrece la sensación de estar en la Segunda Guerra Mundial a cualquiera que haya visto alguna vez una película de guerra. Gran parte de esa sensación proviene de los mapas que recrean realmente las pequeñas ciudades y pueblos europeos típicos, con calles adoquinadas, carreteras estrechas, callejuelas serpenteantes y un montón de posiciones ideales para los francotiradores. Los jugadores pueden elegir entre una variedad de clases únicas, incluyendo médicos de campo, infantería, francotiradores, espías y comandantes remotos que ni tan siquiera están en el campo de batalla, para hacer la guerra como equipo contra otros equipos.

Los realistas modelos de TF2 utilizan la tecnología MRM (Multi-Resolution Mesh, malla de resolución múltiple) de Intel para crear los avatares más fieles a la realidad que hemos visto nunca. Estos MRM dimensionan dinámicamente los polígonos de un modelo a ciertas distancias sin pérdida notable de la calidad. Reduciendo un modelo de 1.500 polígonos a sólo 400, MRM ofrece a los artistas la oportunidad de crear modelos 3D muy detallados sin ralentizar en lo más mínimo la velocidad del juego. La tecnología MRM permitirá además a los jugadores que tengan equipos menos potentes ejecutar el juego con una resolución dinámica más baja para que puedan mantener también ellos una velocidad elevada. La credibilidad del modelo llega incluso hasta sincronizar el movimiento de la boca con las voces.

El soporte de voz es también una parte muy importante del diseño de TF2. Mientras las voces en tiempo real permiten obviamente una comunicación más detallada entre jugadores, también es una parte fundamental de la experiencia social que Valve espera crear. Sin embargo, la voz no sólo será un gran canal abierto y descoordinado, sino que seguirá una jerarquía de comandos, permitiendo sólo a los comandantes transmitir mensajes a todo un equipo. Los miembros del escuadrón podrán hablar normalmente entre ellos, pero también podrán



comunicarse con el equipo al completo con el permiso de su comandante. El objetivo de Valve es evitar atestar el ancho de banda con una cacofonía de voces e impedir que el juego se convierta en un número 906 en versión militar.

Si los desarrolladores de TF2 tienen algo en mente es la experiencia social del juego. Los diseña-

CON CASCO

La tecnología MRM de TEAM FORTRESS 2 permite reducir los polígonos de los personajes sobre la marcha para mantener una alta velocidad de cuadros por segundo. La imagen de arriba muestra un modelo muy detallado de 1.500 polígonos, mientras que en la de la derecha puedes ver un modelo de 400 polígonos que se utilizará a grandes distancias, aunque se ve igual de bien que los mejores modelos de otros juegos. En la imagen final te mostramos el personaje en el entorno del juego y cómo los detalles complementan su aspecto realista.

EL GUARDIAN
DE LAS TINIEBLAS

Enka, el medium
El es el elegido

Acción y aventura 3D en tiempo real

Tendrás que solventar las más oscuras investigaciones en lugares embrujados

28 hechizos propios de un medium

cryo INTERACTIVE
www.cryo-interactive.com

Friendware
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

DURAS CALLES. Las peleas en los pueblos azotados por la guerra suponen un gran riesgo: puedes encontrarte en situaciones potencialmente fatales tras cada esquina.

dores pasarán los próximos meses observando TEAM FORTRESS CLASSIC de cerca, viendo qué funciona, qué no funciona y cómo cambian las reglas de acuerdo al número de jugadores. Una observación ha dado ya lugar a una notable modificación en TF2: tras observar que los jugadores más expertos se colocaban por encima del hombro de los principiantes y les ofrecían consejo, Valve incorporó el papel del entrenador. Los entrenadores sólo serán escuchados por un determinado jugador y aparecerán en la pantalla de este, ofreciendo indicaciones continuadas e incluso guiando al jugador activo por el mapa.

La experiencia para un solo jugador

Aunque no ofrecerá un juego para un solo jugador, TF2 incluirá misiones de entrenamiento para cada clase de personaje, introduciendo elementos de juego que se harán gradualmente más complicados. Por ejemplo, una misión de entrenamiento para un espía podría requerir que el jugador se disfrazara, se infiltrara en una base enemiga y después disparara a un determinado enemigo por la espalda utilizando la pistola con silenciador. También se explicarán cuestiones de la interfaz, incluso se enseñará a los jugadores cómo vincular macros a teclas rápidas.

Para jugadores que deseen practicar más o que no dispongan de modem, TF2 puede jugarse con bots. Para la mayoría de los mapas, los jugadores pueden practicar la recepción de órdenes de un comandante controlado por el ordenador o, alternativamente, guiar a un escuadrón de bots a la victoria.

Enfrentándose a los bots

Steve Bond, el gurú de la inteligencia artificial que está detrás de los enemigos de HALF-LIFE, trabajará en la inteligencia artificial de los bots de TF2. Básicamente, la inteligencia artificial estará basada en un diseño de aprendizaje en el que los combatientes artificiales aprenden de sus errores y sus éxitos. Por ejemplo, un bot ingeniero construirá cañones de vigilancia y después controlará el tiempo que tarden en ser destruidos, cuántas víctimas conseguirá, dónde está el enemigo, etc. Tras construir cañones de vigilancia en distintas posiciones, el bot logrará casi siempre la mejor posición para sus defensas.

Esta inteligencia artificial de aprendizaje es interesante porque estará también incorporada en el juego individual de cada jugador, creando un mapa de sus éxitos y ofreciendo sugerencias en pantalla para mejorar su juego. A medida que mejoran los jugadores, el bot fantasma ofrecerá cada vez menos indicaciones.

Los equipos podrán practicar contra equipos de bots, y estos se podrán utilizar para completar equipos a los que les falten miembros. Si un nuevo jugador se conecta, uno de los bots quedará fuera para dejarle sitio y, a la inversa, los jugadores que dejen las partidas serán sustituidos por bots.

Empuñando las armas

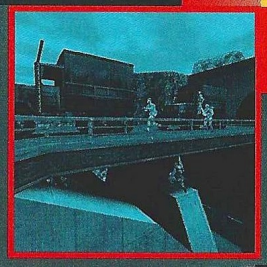
A diferencia de otros juegos, TF2 se construye en torno a los personajes, no a las armas. Esto significa que aunque hay varios tipos de armas, los jugadores estarán limitados a las que estén vinculadas a su clase. La idea es que la existencia de personajes que realicen bien una tarea pero que tengan sus puntos débiles, motivará a los jugadores a jugar juntos, acentuando de nuevo la naturaleza social del juego. La infantería pesada llevará enormes chaingun, armas mortíferas a largas distancias, mientras que la ametralladora de la infantería ligera será devastadora de cerca. Las armas y las habilidades que sean contrarias al juego en equipo (como la habilidad de infección del médico de TEAM FORTRESS CLASSIC) están siendo retiradas del diseño de TF2.

Aunque se supone que las armas imitarán las del mundo real para crear un juego intuitivo, no son recreaciones al pie de la letra (esto daría lugar a bazookas que matarían prácticamente a todos los que estuvieran en el mapa). No obstante, el modelado de las armas es más realista de lo que puede encontrarse en un juego como UNREAL TOURNAMENT: los bazookas son muy peligrosos, y todas las armas tienen una velocidad de fuego y una distancia óptimas.

Por último, otro detalle que fomenta el trabajo en equipo: los líderes de los escuadrones afectarán a los miembros de su escuadrón dentro de una determinada

HALF LIFE 2

Tras la increíble experiencia de HALF-LIFE, los jugadores necesitan desesperadamente una segunda parte. Aunque Valve no ha soltado prenda, sabemos de buena tinta que un pequeño equipo de unas cinco personas ya ha iniciado los trabajos preliminares sobre lo que quizá sea la segunda parte más anticipada y esperada desde WARCRAFT II. Aunque los eventos del guión y la interacción de la historia eran partes integrantes del éxito de HALF-LIFE, nos han dicho que eran poco más que pruebas de los ambiciosos elementos que HALF-LIFE 2 utilizará para sorprender, asustar y cautivar a los jugadores. No podemos esperar.



AGÁCHATE. Bunkers como este ayudarán a los jugadores de dos formas: les protegerán (especialmente a los francotiradores, que deben ponerse de rodillas y no moverse mientras disparan) y ofrecerán una plataforma estable en la que las unidades que lleven muchas armas pueden dejarlas para descansar y ofrecer la máxima eficacia. Pero cargarse un búnker, obviamente, no será tan fácil.

área; los soldados tendrán una mayor velocidad de disparo y una mayor precisión cuando estén cerca de sus líderes.

La arena de combate

Los 20 mapas que se incluirán en TF2 están más allá de cualquier cosa que puede incluir TEAM FORTRESS CLASSIC. Aunque el nivel de detalle mejorado y el humo volumétrico añaden todo lo que los jugadores podrían desear, son los objetivos y la estructura del juego lo que les convertirá en las arenas de combate más adictivas jamás creadas.

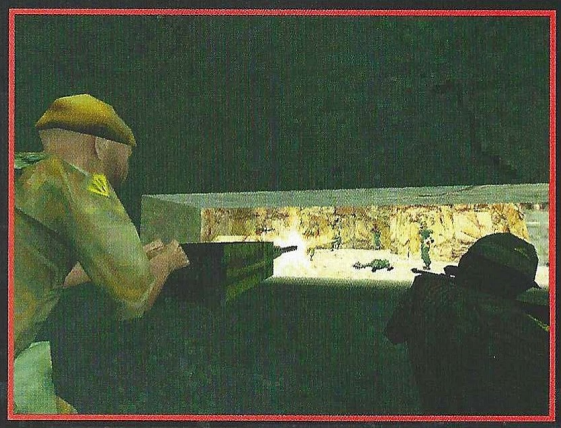
Sí, TF2 incluirá el modo capturar la bandera, pero es en los otros tipos de juego donde brillará más, en opinión del diseñador principal, Robin Walker. En Hunted (podría traducirse como "perseguido"), un jugador es el líder, muy vulnerable, que trata de correr para ponerse a salvo mientras un escuadrón de guardaespaldas le protege de un equipo de asesinos. Una variación de este juego tiene lugar en un palacio de Oriente Medio, donde ambos equipos luchan por secuestran al líder.

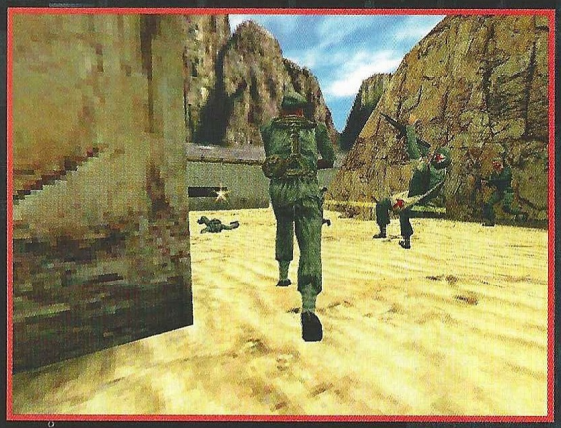
El uso liberal de vehículos como tanques y reactores de ataque añade colorido a los campos de batalla, pero los jugadores no podrán manejarlos. En lugar de ello, algunos mapas permitirán a los comandantes pedir estas tropas de soporte.

Algunos de los mapas nuevos te hacen sentir casi como si tú fueras el responsable de un juego de estrategia en tiempo real. En Conquest (conquista), los ejércitos luchan por recursos tales como barriles de petróleo, convirtiendo los bienes recuperados en elementos que apoyan el esfuerzo de la guerra. Los comandantes tienen que elegir lo que necesitan ganar. ¿Deben construir instalaciones blindadas para generar infantería pesada o una fábrica para producir marcadores para ataques aéreos? ¿Deben levantar muros defensivos o un sistema de seguimiento de satélites para controlar al enemigo?

Pero las campañas prometen ser el mejor modo de juego. Formadas por una serie de entre tres y cuatro mapas que pueden jugarse en más o menos una hora, las campañas colocan a los equipos en lados contrarios de un conflicto. Por ejemplo, la campaña Invasion se inicia con una situación similar a la de la playa de Omaha, cuando un equipo invasor lucha por alcanzar una zona de seguridad tras las zonas enemigas. Los defensores ganan puntos cuanto más tiempo mantienen al equipo ofensivo alejado de la zona de seguridad; los invasores puntúan llevando hombres a la zona de seguridad y destruyendo bunkers por el camino. En el siguiente mapa, los invasores se abren camino campo a través, destruyendo puentes, vías de tren y líneas de energía que la fuerza defensiva trata de proteger. En el mapa final, cambian las tornas: los invasores han tomado un pequeño pueblo europeo y están protegiendo un puente muy importante. Los nuevos defensores tienen un minuto para situarse en las calles serpenteantes y en los pequeños edificios del pueblo antes de que lleguen los liberadores. Los dos bandos se enfrentarán en una batalla brutal al estilo de la Segunda Guerra Mundial antes de la inevitable confrontación en el puente.

Por fin hemos encontrado un juego para los amantes de la acción.





Pero, ¿cómo se juega?

Ojalá pudiésemos explicártelo. A pesar de nuestras patéticas súplicas, Valve no pudo mostrarnos una versión jugable de TF2. Pero las incontables horas pasadas con TEAM FORTRESS CLASSIC nos tienen babeando en espera del lanzamiento de TF2. La experiencia de jugar el nivel Hunted, con un enjambre de láseres rojos de francotirador arremolinándose sobre la cabeza del líder, es increíblemente intensa, y el triunfo que supone la victoria de un equipo es notablemente más gratificante que un combate multijugador directo.

Con los meses de prueba y corrección de errores que todavía quedan por delante para Valve, TF2 sólo puede ser cada vez mejor y mejor.

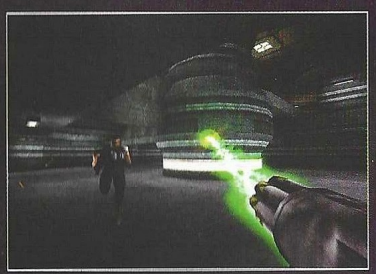
Unreal Tournament

¿PODRÁ ACABAR EL ARCADE MÁS BONITO DEL MUNDO CON LOS GRANDES DEL GÉNERO?

Sí, UNREAL te dejaba boquiabierto, pero lo único que les preocupa a los devotos incondicionales de los combates multijugador es ver la sangre de un oponente cubriendo el suelo. Con su bajo rendimiento en red y una experiencia multijugador que nunca convenció, los combates de UNREAL fueron lapidados por la crítica y los jugadores por igual. Simplemente, los jugadores se ceñían al juego individual, ya que el multijugador no lograba atraerlos con la suficiente intensidad ni tan siquiera en esas raras ocasiones en las que podían conectar con una partida en línea y jugar más de cinco minutos seguidos. Con un pasado tan triste, hay que darles las gracias a los desarrolladores de Epic MegaGames por haberse tomado en serio el desafío de convertir UNREAL en un competidor a tener en cuenta en el mundo de los juegos multijugador.

La historia

UNREAL TOURNAMENT espera eliminar por completo las persistentes reservas de los jugadores con un juego rápido e intenso (un estilo de juego que se echa de menos en el original). El juego puede desarrollarse a una velocidad inicial que ya es bastante rápida, pero los jugadores que sean realmente ambiciosos tendrán la posibilidad de jugar en un modo "duro" mucho más rápido, así como a la vertiginosa velocidad "turbo". Además de actualizar la velocidad, los jugadores pueden ajustar los parámetros para aumentar la eficacia y la capacidad de causar daños de los bots en partidas de entrenamiento.

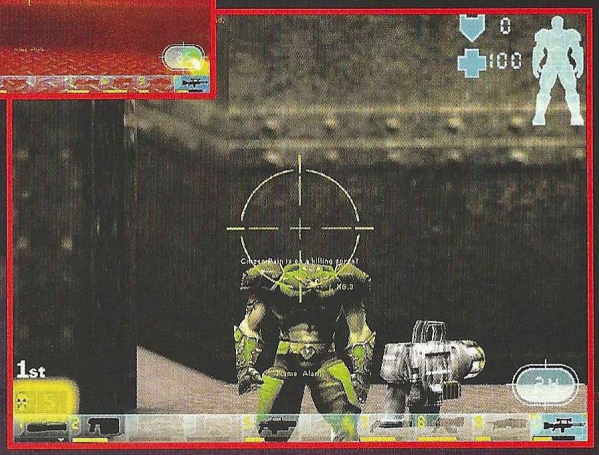


El grado de violencia también ha sido aumentado, y cada disparo que da en el blanco se verá acompañado de un copioso río de sangre. Los enemigos heridos se tambalean, giran delicadamente sobre sí mismos y se convulsionan en el suelo, pero sospechamos que los jugadores se sentirán más atraídos por las especiales animaciones de las muertes, de las que no hay cosa igual en otros juegos. Consigue acertarle a un oponente en la cabeza y podrías arrancar algunos kilos de carne a tu víctima, dejando un cadáver crispado y sangriento que se tambaleará sobre sus piernas sin vida antes de desmoronarse y caer al suelo. Dispara un cargador sobre el torso de un enemigo y podrías asistir a la visión de tu enemigo explotando en pedacitos. Una amplia variedad de ruidos de muerte y gritos de torturados aderezan aún más la matanza de bots.

La experiencia monojugador

UNREAL TOURNAMENT renuncia al juego individual basado en la historia de siempre para convertirse es una especie de MORTAL KOMBAT con armas. Los jugadores participan en un gran torneo en el que el único que logre sobrevivir será coronado como gran maestro. El juego incluirá combates estándares con un límite de tiempo o de acción, además de tres juegos en equipo: capturar la bandera, Domination (dominación, en el que los

APUNTA A LA CABEZA. *El rifle de francotirador es una de las armas más peligrosas de UT, con un modo de ampliación que te permite apuntar con total precisión antes de hacer estallar la cabeza del enemigo.*



equipos compiten por conservar sus posiciones en el mapa, acumulando puntos cuanto más tiempo las conservan) y Assault (asalto, en el que tu equipo asalta primero un objetivo y después debe conservarlo y defenderlo). Cada juego tendrá una serie de unos 10 niveles de dificultad progresiva. Una vez vencido cada uno de ellos, los jugadores competirán en un combate de desafío total para obtener el título de Unreal Grandmaster, así como el privilegio de utilizar un personaje especial que se activará, perfecto para intimidar un poquito al enemigo en el juego en línea.

Empuñando las armas

Entre los aspectos más criticados de UNREAL estaban las enclenques armas, algunas de las cuales sonaban como si disparasen pesetas y no balas devastadoras. Nadie va a poder decir eso de UT. Cada arma de UT, sin excepción, además de producir un ataque diferente, es más grande, más nociva y más ruidosa.

Empieza por el arma inicial, el Impact Hammer, un martillo perforador portátil que parece haber tomado esteroides. Es el arma más poderosa que puedes encontrar, capaz de convertir la cabeza de una víctima en mermelada de un solo golpe. El arma definitiva del juego es el Redentor, un lanzamisiles devastador que puede ser controlado para que gire en las esquinas, circule por corredores y suba escaleras.

Las armas que se conservan de UNREAL también han sido reforzadas. El Razorjack ha vuelto como la aún más siniestra Ripper (que dispara cuchillas explosivas en su modo de disparo alternativo), y el Eightball reaparece como un lanzacohetes de fuego directo.

Dejando a un lado el arsenal, UT incluye otros elementos muy prácticos. Un cinturón de energía que envuelve al que se lo pone en una especie de retícula de oro refulgente duplica eficazmente el blindaje. Un power-up de invisibilidad permite moverse sin ser visto hasta que disparas aunque el ruido, la estela y la dirección de los disparos revelan tu posición. El amortiguador de sonidos es un dispositivo que te permite moverte silenciosamente.

Sin embargo, el mejor de todos los objetos especiales es el translocator, una unidad de teletransporte personal que aparece de manera inicial en el juego. El translocator es un dispositivo dividido en dos partes, una es un marcador y la otra un activador. Deja el marcador donde quieras y después utiliza el activador más tarde para teletransportarte instantáneamente al marcador. Mientras el translocator tiene un enorme valor obvio como método de escape virtual para un enfrentamiento que va mal, ofrece su principal valor en juegos como Domination, donde puedes marcar un lugar y utilizarlo para recapturar el objetivo inmediatamente después de haber sido capturado por un oponente. El translocator puede también utilizarse para alcanzar instantáneamente precipicios elevados. Cuando se activa en las manos confiadas de un enemi-

Los nuevos reyes del Deathmatch

ELIMINADO. Algunos de los niveles de UT incluyen salas ocultas, perfectas para francotiradores y para emboscadas (este asesino que lleva la minigun no necesita ayuda).

go, puede producir también una ingeniosa explosión a distancia.

La arena de combate

No debería sorprender que los niveles de UT sean bonitos en general. Sus sorprendentes efectos de iluminación y su compleja arquitectura conservan el sabor surrealista de UNREAL, pero presenta al mismo tiempo zonas abiertas que son perfectas para combates en grupo y que ofrecen muchas posiciones para francotiradores. Los lugares de los mapas son muy diversos: castillos elevados flotando en el aire, instalaciones mineras y un mapa Assault que se desarrolla en un tren de alta velocidad en movimiento. Pero el mejor de los mapas sin discusión es uno de los niveles de gravedad cero que tiene lugar dentro y por encima de una nave espacial tipo Halcón Milenario lanzada al espacio.

Pero, ¿cómo se juega?

¿Es mejor que UNREAL para partidas multijugador? Sin duda alguna, y está aún en fase beta. La acción es rápida e intensa en su modo normal, pero a algunos de los miembros del personal de CGW, el juego difícil les resultó demasiado rápido. El modo turbo era impresionante desde el punto de vista técnico, pero prácticamente imposible de jugar. La velocidad en los valores más elevados puede resultar incómoda en los abundantes mapas en los que hay mucho espacio sin fondo (fue casi imposible no caerse de las pasarelas al espacio en el mapa del castillo).

La combinación de armas fue divertida, aunque no especialmente intuitiva. Durante el desarrollo del juego, nos impresionaron las mejoras en los efectos y el equilibrio de las armas. Todas ellas ofrecen una potencia satisfactoria, que envía a los oponentes a volar por los aires. Y hacer estallar la cabeza de alguien con el rifle de francotirador es un momento de tremendo impacto visual, que supera con creces a armas similares ya vistas en STARSIEGE: TRIBES y HALF-LIFE.

La inteligencia artificial de los bots en esta etapa del juego es bastante robusta, y el menú de órdenes para dirigir a tu escuadrón virtual en los juegos en equipo es realmente muy eficaz. Aunque aún faltan cosas por hacer, los bots ya son implacables y te podemos asegurar que para vencerlos vas a tener que sudar tinta. Si UNREAL TOURNAMENT consigue acallar la, en principio, mala reputación de su predecesor en combate multijugador, probablemente les irá muy a la zaga a los otros títulos similares que se van a lanzar este mismo año.

NO ES LA BALA LO QUE TE MATA, SINO EL AGUJERO

Aunque cada uno de estos juegos es básicamente un arcade en primera persona, en su selección de armas se reflejan las distintas filosofías de juego. Quizá la visión más cercana y personal de Q3A se aprecia mejor por la reintroducción de la sierra de cadena, que permite a los jugadores empalar a sus víctimas y verles bailar dando vueltas alrededor de un montón de metal machacacarne. Directas y brutales, las railgun, las superescopetas y las ametralladoras de Q3A sirven para desmenuzar carne en pedacitos y seguir adelante sin inmutarse.

El mayor desafío al que se enfrentó UT fue superar las armas de UNREAL. Con ese fin, los diseñadores del juego dejaron fuera algunas en favor de otras nuevas que producen importantes daños. Los ruidos que generan son mucho más intensos que en UNREAL, y también han mejorado los efectos de las armas. Pero UT no se queda a gran distancia de UNREAL: está presente aún la firma del título original, especialmente en los modos de disparo alternativos de las armas.

El supuesto objetivo de TEAM FORTRESS 2 de recrear el aspecto de una película de guerra ha conducido a los diseñadores a equipar a los personajes del juego con armas fácilmente reconocibles y comprensibles. Disipando cualquier duda existente sobre las habilidades de las armas, los diseñadores de Valve esperan reducir la curva de aprendizaje de modo que los jugadores puedan introducirse directamente en la acción. En realidad, decidir el arsenal de TF2 tiene más que ver con el equilibrio del juego que ninguna otra cosa (las armas limitadas de cada clase tienen puntos fuertes y débiles especiales, que requieren que los jugadores jueguen en distintos papeles y fomentan mucho el juego cooperativo).

LA ULTIMA PALABRA

Así que, ¿cuáles serán los probables ganadores cuando estos juegos se lancen a finales de este año? Nosotros le damos la victoria a QUAKE III: ARENA y TEAM FORTRESS 2, teniendo TF2 un mayor atractivo. La comunidad de incondicionales de QUAKE convierte el éxito de Q3A en algo que se da por hecho, y al centrarse en un único estilo de juego y hacerlo todo lo bien que puede hacerse, Q3A parece destinado a copar el mercado de los juegos multijugador. No obstante, esa misma singularidad de objetivo podría funcionar un poco en su contra, ya que ofrecerá a los jugadores una experiencia de juego bastante limitada. El juego cooperativo de TF2, su robusto soporte de voces y el diseño de juego que permite salir victoriosos a jugadores que no son buenos en los arcades (por no mencionar la asociación del juego con Valve y HALF-LIFE), deberia hacerlo muy atractivo en general. Epic está haciendo muchas cosas bien en UNREAL TOURNAMENT, y la filosofia "sirve para todo" del juego es admirable, pero va a ser terriblemente difícil destronar a la dinastia QUAKE o competir con los seguidores que actualmente tiene Valve. Sin el equilibrio de juego de TF2, sus juegos en equipo podrian percibirse probablemente como poco más que combates multijugador exaltados. Con un lanzamiento anterior al de sus componentes, UT tendrá que esperar a captar la atención de los suficientes jugadores como para conseguir que realmente parezca que los otros juegos son irrelevantes.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

¡LLÉVATE ESTE CD-ROM CON LA GORRA!

IMAGEN LIMITE

Este mes en la revista FAMILYPC, además de lo más nuevo, lo más divertido, lo que realmente te gusta de la informática, te regalamos este CD-ROM y una VISERA.

CD-ROM GRATIS

- KEY T-SHIRT CREATOR: COMPLETO PROGRAMA DE DISEÑO CON TODAS LAS HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA HACER TUS DISEÑOS MÁS IMPACTANTES
- FUN CLIP ART 5000: MÁS DE 5.000 CLIP ARTS PARA DAR UN TOQUE ARTÍSTICO A TUS TRABAJOS
- SELECCIÓN DE PROGRAMAS ZDNET
- LA GUÍA DE COMPRAS MÁS COMPLETA DEL MERCADO
- DEMOS
- ÍNDICE DE LA REVISTA

VISERA PARA PERSONALIZAR Y CONSIGUE MÁS REGALOS

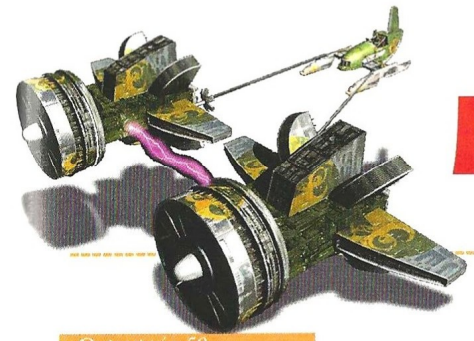
Gratis esta visera que podrás personalizar con el CD-ROM y el papel transfer que también te regalamos. Envíanos tu diseño, recibirás gratis otro CD-ROM y podrás ganar un premio en metálico y muchos regalos más.

FamilyPC

LA INFORMÁTICA PARA TODOS

Visita Nuestra Web: www.zdnet-es.com

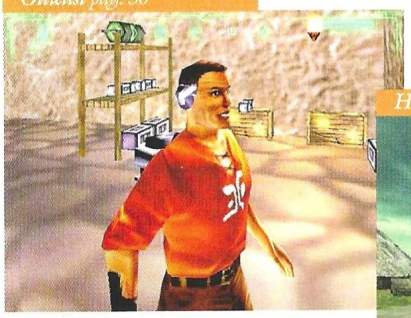
YA A LA VENTA POR SÓLO 495 PTS.



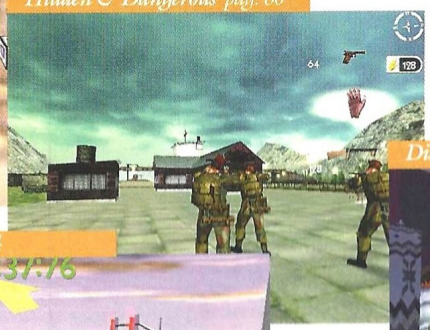
Reviews

44 ..... Aventura/Rol
60 ..... Estrategia
70 ..... Acción
84 ..... Deportes
88 ..... Simulación

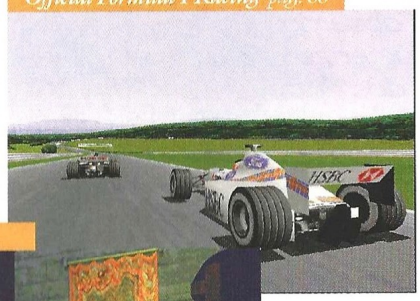
Outcast pág. 50



Hidden & Dangerous pág. 60



Official Formula 1 Racing pág. 88



Discworld Noir pág. 44

Midtown Madness pág. 74

Star Wars Episodio I Racer pág. 70

Así puntuamos en CGW

impresindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.
Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

Nueva sangre para la aventura

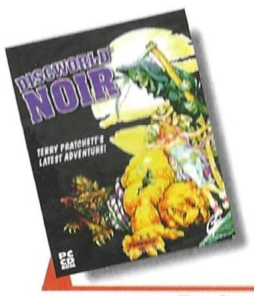
Discworld Noir

El cambio no podía haber sido mejor. Mundodisco ha dejado la caricatura 2D facilona y el absurdo que caracterizó a las dos entregas anteriores, para adentrarse en un tipo de aventura mucho más madura.

Todo el mundo tenía sus reservas: Discworld Noir, un juego de detectives, una aventura de cine negro. Históricamente, este tipo de juegos han sido siempre un poco "ladrillo" (Philip Malowe, Tex Murphy...), porque no habían sabido cómo aproximarse a esta filosofía de juego sin perder la esencia de la aventura. En el caso de Discworld, esto era aún más difícil, pues había que mantener una tónica humorística claramente reñida con el aspecto detectivesco serio.

Sin embargo, con todo esto en contra, el equipo de Discworld Noir –asesorado por Terry Prachett, cómo no–, ha conseguido que las aventuras del primer detective privado de Mundodisco sean geniales, divertidas –a veces de forma abierta, y otras con cinismo y acidez– y profundamente atractivas, gracias principalmente a un guión que recupera definitivamente el espíritu de las aventuras: contar una historia de la que participa el jugador.

Durante los últimos tiempos, la industria en general no ha parado de decir que este género estaba moribundo o en un período de transición, que ya no gustaba, algo que hemos constatado en estas páginas en alguna ocasión. Sin embargo, España es un país diferente al resto, y aquí las aventuras siguen gustando mucho, hecho que los lectores de Computer Gaming World habéis demostrado en repetidas ocasiones. Por ello, y por la fabulosa aventura que ha hecho Perfect Entertainment, Discworld Noir ocupa la portada de este mes.

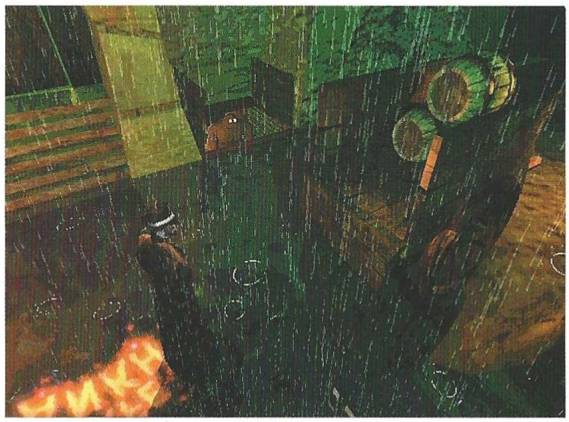


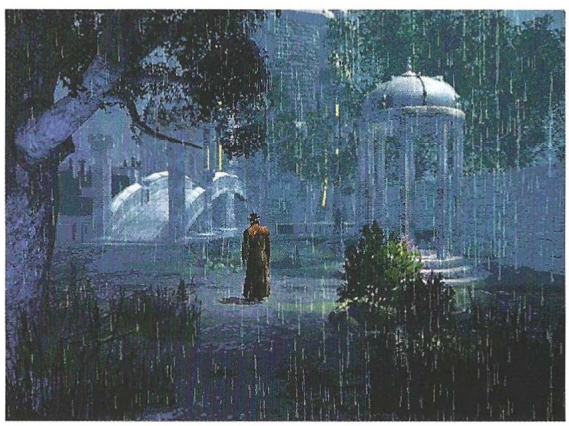
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM; Windows 95/98, SVGA, 150MB de disco duro libres, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Perfect Entertainment
Distribuidor: Virgin

Una muerte anunciada

Lewton es el primer detective de Mundodisco. Tras un desgraciado asunto amoroso, problemas con la bebida y la aceptación de un soborno siendo Guardia del Patricio, Lewton decide convertirse en detective privado, pensando que tal y como es la vida en Ankh-Morpork, no le faltará trabajo. Asesinatos, robos, conspiraciones... Ankh-Morpork es la ciudad del crimen y la escoria de todas las razas, y tanto la Guardia como el Patricio, aplican sus propias leyes de una forma realmente muy particular.

El juego da comienzo con una animación que reproduce una trepidante persecución: Lewton huye de algo grande que le persigue. Tras unos interminables minutos de angustia, el cazador alcanza a su presa y Lewton cae al suelo, su pecho atravesado por una espada, su cuerpo envuelto en sangre. Inmediatamente se produce un flashback hacia una semana antes. Lewton está en su despacho, y entra una mujer despampanante, que tiene el aspecto de todas las mujeres fatales de las películas de cine negro.





Su nombre es Carlotta, y quiere que Lewton encuentre a un ex-amante. Su nombre es Mundy, y llegó a Ankh-Morpork hace tres días en un barco llamado Milka. Sin más datos, la mujer se marcha y Lewton comienza su investigación. El primer lugar obvio es el muelle, los testigos, la tripulación del Milka. Tras un breve interrogatorio, Lewton localiza al capitán del barco. Así da comienzo una historia apasionante, que sufre múltiples vuelcos, y en la que hay conspiraciones, dioses, trolls, asesinatos, magos, ladrones, asesinos, cantantes y hasta un perro. Poder participar de cómo todo esto se desarrolla a medida que avanza la investigación, es un lujo.

Pistas e indicios

Lewton dispone de dos herramientas de trabajo fundamentales: su inventario y su bloc de

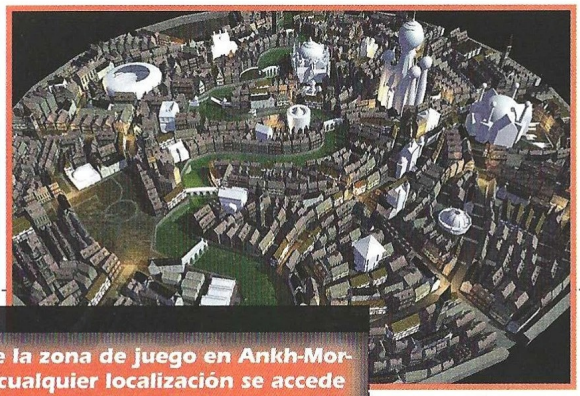
notas. En el primero almacenará todos los objetos que vaya encontrando y que le entreguen a lo largo de sus andanzas, y en el segundo anotará automáticamente todas las pistas, casos y sospechosos que vaya recopilando. Todo funciona como en una aventura normal: múltiples localizaciones, el ratón se utiliza prácticamente para todo, conversaciones, uso de objetos... La única peculiaridad viene dada por el bloc de notas y su uso, ya que además de ser una especie de base de datos con temas de conversación, sirve para que Lewton saque sus propias conclusiones sobre determinadas cosas.

Por ejemplo, durante la conversación con un personaje, además de los temas que puedan aparecer en la ventana de diálogo, se puede abrir el bloc de notas y seleccionar cualquier anotación para preguntar sobre ella al personaje, y también se puede abrir el inventario para hacer lo propio con un objeto. Como ejemplo del uso secundario del bloc, si Lewton sabe que un cajón iba en un carruaje y encuentra éste, puede abrir el bloc de notas, seleccionar el cajón, y pulsar con el icono pertinente sobre el carruaje para –aunque el cajón no esté allí– darle vueltas al tema y quizá llegar a alguna conclusión.

Lo demás es movimiento por Ankh-Morpork: marca un destino con el ratón, y Lewton irá hacia él. Las salidas de cada pantalla hacen que el cursor cambie por una flecha, y si se pulsa dos veces en vez de una, no hay que esperar toda la animación y se sale automáticamente –lo cual es muy de agradecer–. Además, para evitar paseos innecesarios hay un mapa completo de la ciudad en el que van apareciendo nuevos lugares que visitar.

La femme fatale

Carlotta Von Uberwald es el principio y fin de todo. Aparentemente, su único objetivo es encontrar a Mundy, y así se lo hace saber a Lewtton. Sin embargo, el curso de los acontecimientos demostrará al detective que Carlotta es mucho más de lo que parece, y que se trata de una mujer fría, calculadora, manipuladora, peligrosa, y capaz de matar a su propia madre si con ello se acercase más a su objetivo. Su matrimonio con el Conde Von Uberwald fue prácticamente de conveniencia, y aunque no tuvo nada que ver con la muerte de su esposo, oculta otros terribles secretos que sólo se revelarán hacia el final de la aventura.



Ankh-Mopork

Este es el mapa de la zona de juego en Ankh-Morpork. Al salir de cualquier localización se accede a él, y aunque en la imagen hay disponibles muchos lugares, sólo aparecen nuevos sitios a los que ir a medida que se descubren en la investigación. Ankh-Morpork es la capital de Mundodisco, el lugar donde ocurre todo, donde se encuentran la Universidad Invisible, el Cuerpo de Guardia, los Gremios... La recorre el rio Ankh, cuyas aguas están tan asquerosas que están recubiertas por una costra de porqueria sobre la que se puede caminar.

La inevitable MORT

Es sin duda el personaje más característico de Mundodisco, siempre presente en todas las novelas. Aunque en esta ocasión no es protagonista de la trama como lo era en el juego anterior, tiene varias apariciones estelares tan divertidas como siempre. Mort siempre habla en mayúsculas, y detalles como éste se mantienen en el juego. Su misión es conducir a los muertos a su destino, y en Discworld Noir no le falta trabajo.

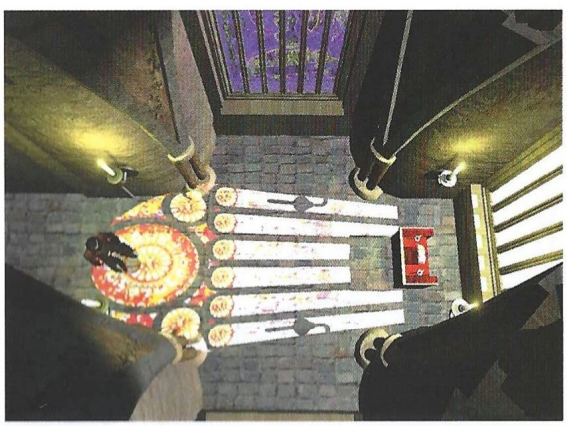
La aventura perfecta

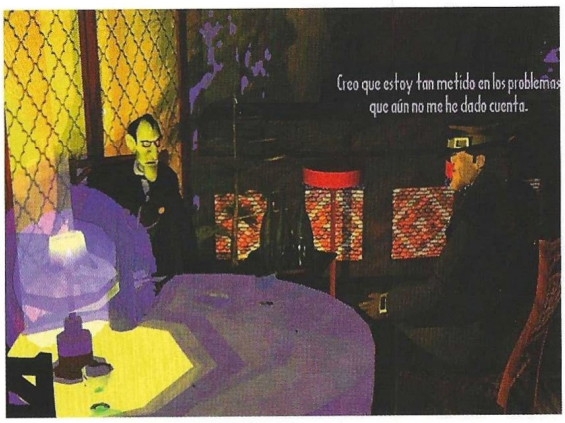
Si nos centramos en analizar su nivel técnico, Discworld Noir no hace alarde de grandes proezas –es una aventura, al fin y al cabo– pero visualmente es fantástico. Los escenarios han sido generados en 3D, con colores oscuros y sucios para representar la ciudad y otros muy diferentes en algunas pantallas más vistosas como el Templo de los Dioses Menores. Se mantiene una estética global muy cuidada, y los personajes sí son modelos 3D con una animación que mima mucho los detalles, como por ejemplo el movimiento de la gabardina de Lewton.

Lo que sí traerá de cabeza a más de uno, es la dificultad, pues poco a poco se abren demasiadas posibilidades, hay excesivas pistas y muchos personajes y lugares. Tener que recorrerlo todo hablando con cada uno acerca de los temas posibles, es un trabajo tedioso, aunque a veces la suerte puede evitar parte del trabajo si se da con el personaje y el tema adecuados. Para indicar una nueva pista, lugar u objeto, el juego muestra un icono especial en la esquina superior izquierda de la pantalla, de forma que el jugador sepa que tiene algo nuevo que hacer.

Un regalo para los oídos

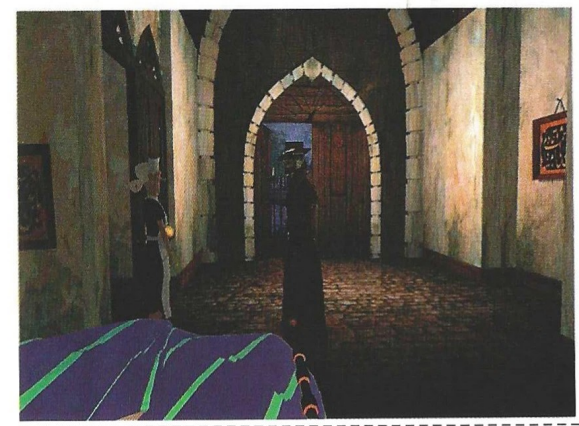
Pero volviendo a lo principal de este juego, el argumento es sin duda lo más destacable. La historia da muchos giros inesperados, y Lewton se encuentra pronto en las escenas de varios crímenes de los que por supuesto es acusado. Además, le encargan varios casos a la vez, y todos están conectados entre sí de la forma más retorcida





Lewton dispone de dos herramientas de trabajo fundamentales: su inventario y su bloc de notas

pero manteniendo una lógica. Además de en los personajes y el guión, la historia se apoya también de alguna manera en la ambientación, que no sólo es peculiar por el aspecto visual, sino también por la música. Y es que la banda sonora es una verdadera obra de arte, e incluye algunas canciones muy divertidas que dan una nota de color. Por poner un ejemplo, el vampiro Samael, pianista del bar, canta algo que podríamos traducir libremente como "El blues del vampiro", y parodia descaradamente la escena de Casablanca en la que Bogart dice al pianista de Rick's "tócala otra vez, Sam" –frase que también se reproduce en un momento dado del juego–. La música se adapta a

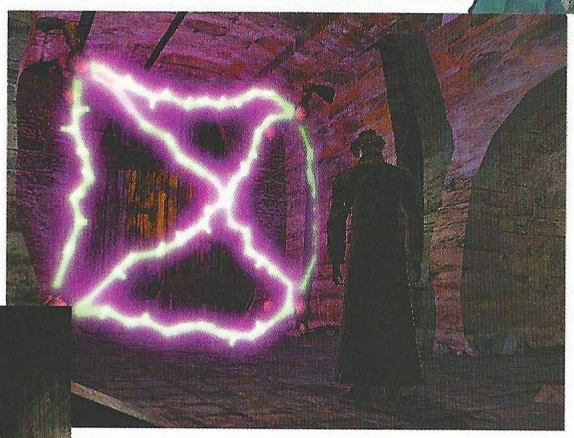


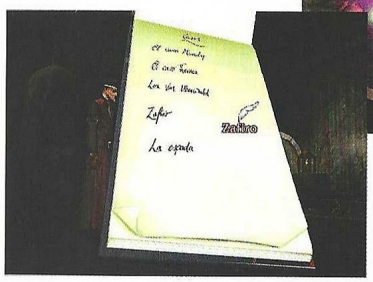
Siervos de los dioses

Malaclipse y Memencio son dos sacerdotes que se encuentran en el Templo de los Dioses menores. Su importancia en el juego y la trama es fundamental. Uno dirige un culto a un dios-perro olvidado, Anu-Anu, y se reúne con sus fieles casi a diario. Lewton pronto averiguará que Memencio y Carlota comparten algo más que su adoración a esta deidad. En cuanto a Malaclipse, es como si el agente Mulder viviera en Mundodisco: no cesa de ver terribles conspiraciones por todas partes, la paranoia es su pan de cada día, y sabe más que nadie en todo Ankh-Morpork.

¿Un troll inteligente?

Jasper Horst no es un troll como los demás: es listo. Mientras que la inmensa mayoría de sus congéneres con incapaces de sumar dos y dos, y tampoco se expresan con coherencia, Jasper ha encontrado la forma de preservar su inteligencia, un lugar fresco y ventilado que permite que su cerebro funcione en condiciones. Gracias a ello, Horst se ha convertido en un importante mafioso que mueve muchas más cosas en Ankh-Morpork de las que uno podría imaginar. Su encuentro con Lewton pondrá las cosas aún más peligrosas de lo que ya estaban de por sí.





las diferentes escenas, y bebe directamente de las fuentes del cine negro, con mucho metal, viento y piano.

DiscWorld Noir es sin duda un la mejor aventura de este año –al menos de momento–, y ejerce un poderoso hechizo sobre cualquiera que se pone a jugar con ella. Está subtitulado en castellano, y aunque el hecho de que no esté doblado podría considerarse como un algo negativo, lo cierto es que habría sido francamente difícil alcanzar la calidad de las voces originales, y además esto permite a quien entienda un poquito de inglés, disfrutar de un reparto sencillamnte extraordinario. El único inconveniente del juego son los tiempos de carga, que aunque no son excesivos, si son numerosos.

Para no estropear el guión a nadie, no hemos querido revelar una gran sorpresa que se produce al final del acto 2, y que afecta radicalmente al resto del juego abriendo incluso una forma de jugar totalmente original, innovadora y sumamente atractiva. Baste decir que de verdad, Disc-World Noir merece ser jugado por absolutamente todos los aficionados a las aventuras, aunque sea un poco difícil. Y junto al argumento, hay que destacar el gran sentido del humor que caracteriza a esta aventura, con ejemplos tan representativos como una aventurera que Lewton conoce en el Gremio de Arqueólogos, y que cuenta que su trabajo es visitar lugares que nadie ha pisado en miles de años (salvo la persona que pone todos esos botiquines), para robar antiguas reliquias y artefactos. Un jocoso homenaje a la heroína más voluptuosa.

El truco es...

Visita el café Ankh y acércate a la trampilla que está situada en el callejón lateral. Allí podrás encontrar una palanca que te resultará más que útil para muchas cosas, la primera de ellas poder colarte en el Milka. Para hacerlo, ve al muelle y cuando no haya un marinero cerca de las cajas, cuélate rápidamente dentro de ella con la palanca. Subirás a la bodega de carga, donde encontrarás una importante pista flotando en el agua.

Calificación

Discworld Noir

Pros: DiscWorld Noir logra lo que toda aventura debiera proponerse como objetivo fundamental: contar una historia y atrapar al jugador con ella. Todo lo demás está muy bien en este juego, pero es realmente accesorio en comparación con el guión.

Contras: Las voces están en inglés. Algunos puzzles y en general, la aventura, tienen una dificultad un tanto elevada. Hay demasiados tiempos de carga.

Amerzone
Sumérgete en la aventura
Un rico escenario en el que se mezclan realidad y ficción
Unos paisajes y animaciones de increíble belleza
Más de 200 lugares por explorar
Más de 50 enigmas por resolver
Una total libertad de movimientos en 360°
Música y banda sonora envolventes
Amerzone, juego ganador del premio Pixel INA del 'IMAGINA'
imagina
Distribuido por:
INFOGRAMES ESPAÑA
www.amerzone.com
Benoit Sokal
PC CD-ROM
MICROÏDS
www.microids.com
casterman
www.casterman.com
SCOR © 1999 Microïds, © 1999 Casterman. Todos los derechos reservados

La ambición francesa

Outcast

Mucho se ha hablado de este juego, mucho se ha esperado su llegada. Por numerosos motivos ha resultado atractivo desde que se vio por primera vez en una feria. Outcast, el proscrito, ya está aquí.

Un experimento para abrir portales a otras dimensiones tiene éxito. Una sonda cruza el tejido del tiempo y el espacio en busca de nuevos mundos. Tras unos segundos interminables en los que todo parecía perdido, llega la señal de la cámara instalada en el dispositivo. Científicos y militares respiran aliviados. Tanto esfuerzo y presupuesto no han sido en vano. Sin embargo, poco tiempo pasa antes de que la sonda encuentre una forma de vida, y ésta dispara sobre el aparato.

La destrucción de la sonda es el menor de los problemas: por algún desconocido motivo, el portal se ha convertido en un voraz vórtice en continua expansión que amenaza con engullir literalmente el planeta tierra. En un desesperado intento por salvar el mundo, se reúne un equipo de cuatro personas que han de cruzar el portal para cerrarlo. Los "afortunados" miembros de esta expedición son los profesores Anthony Xue y William Kauffman –ambos creadores del portal–, Marion Wolfe –bióloga y etnóloga–, y Cutter Slade –ex miembro de los SEAL–. Cuando Slade descubre que Wolfe está en la misión se pone como loco, pues la atractiva joven fue responsable de la muerte de un recluta al cargo de Slade unos años antes. Sin embargo, tiene que tragarse sus reservas y rencor y aceptar.

Los tres científicos son los primeros en cruzar el portal con el material necesario para reparar la sonda, solucionar el problema y volver. Cutter Slade es el último en pasar, y cuando llega, descubre que no hay rastro de sus colegas. Y lo peor es que se encuentra entre extraños, unas criaturas que –afortunada y extrañamente– hablan su idioma. Rizando el rizo, estos seres –los Talan– creen firmemente que Slade es el Ulukai, una especie de Mesías destinado a liberarles del yugo de Fae Rhan, un tirano que domina las seis regiones de Adelpha –nombre con el que los dos científicos bautizaron este mundo– mediante la fuerza de las armas. A cambio de la ayuda de los Talan para localizar a sus colegas, Slade acepta convertirse en ese salvador para combatir a Fae Rhan.

Vida en otra dimensión

Como siempre, esto es sólo la punta del iceberg. El argumento de Outcast se desarrolla a lo largo de decenas de horas de juego, conversaciones con personajes y muchos otros elementos que aportan su rayo de luz al misterio que envuelve Adelpha. Outcast es un juego muy ambicioso y muy grande. Gran parte de sus objetivos se han conseguido, mientras que otros se han quedado en alguna parte del largo camino que esta aventura de acción ha tenido que recorrer hasta estar terminada.

Uno de los objetivos primordiales consistía en lograr lo mismo que Daggerfall en su día: un mundo vivo. Para ello se diseñó un universo, un mundo, y en él se colocaron fauna y flora, criaturas inteligentes, ciclos de tiempo, necesidades físicas, leyes de todo tipo y todo lo necesario para que el jugador encontrase un lugar sólido y creíble. En Adelpha todo está en movimiento gracias a un potente sistema de inteligencia artificial que se ocupa de mantener ocupado al personal.

La inteligencia es vida

Cada Talan y soldado tienen su trabajo, y necesitan comer, beber, dormir, se adaptan a las nuevas condiciones impuestas por las acciones del jugador. Lo mismo sucede con los animales. Por ejemplo, si Slade decide perseguir a un Twon Ha –criatura bípeda susceptible de convertirse en montura–, éste huirá porque teme al humano. Sin embargo, si en su carrera encuentra otro animal que suponga una amenaza mayor, podría dar media vuelta y correr directamente hacia Slade. Como ejemplo del comportamiento de los seres inteligentes, si un Talan pasa co-

Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200MMX, SVGA, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Appeal
Distribuidor: Infogrames

Dependiendo de como se comporte el protagonista con los Talan y otras criaturas, se labrará una reputación que influirá directamente sobre la reacción de los personajes de su entorno

rriendo junto a otro huyendo evidentemente de algo, el segundo Talan podría pensar que es inteligente adoptar la misma medida y saldría corriendo. Un tercero sin embargo, según determinados parámetros, podría optar por investigar el origen de la amenaza.

Este sistema de inteligencia artificial, llamado GAIA (Game Artificial Intelligence with Agents) también tiene en cuenta un factor adicional sobre el que sólo el jugador tiene el control: la reputación de Cutter Slade. Dependiendo de cómo se comporte el protagonista con los Talan y otras criaturas, de sus acciones, decisiones y conversaciones, se labrará una reputación que influirá directamente sobre la reacción de los personajes de su entorno ante su presencia y peticiones. Un Talan puede ayudar a Slade y proporcionarle información si se ha corrido la voz de que el héroe es bueno con los suyos y que está ayudando, pero también podría resultar seco y parco en palabras, e incluso huir, si el comportamiento de Slade es violento e irrespetuoso para con los Talan.

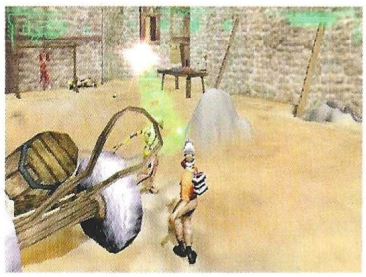
Cielo y tierra

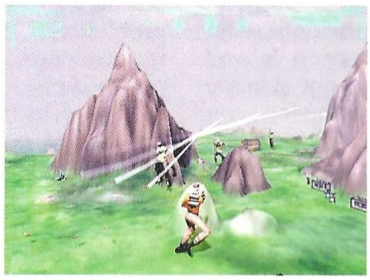
Lo que siempre ha llamado la atención sobre este juego ha sido su aspecto gráfico: por muy increíble que parezca, las imágenes son así, pues la recreación del terreno utiliza un motor 3D que exige pocos recursos de la máquina, lo que permite aprovechar los demás para otras cosas como los personajes y criaturas. Sin embargo, esta misma belleza visual se transforma en algo tosco cuando Slade se acerca demasiado a formaciones naturales y algunas estructuras, pues se producen errores de clipping y algunos descontroles de cámara que en principio podrían no ser nada, pero que se convierten en un serio problema si hay un enfrentamiento armado de por medio.

Quizá lo más llamativo sea la conjunción de los cuatro elementos visuales principales: el cielo, el terreno, el agua y la iluminación. La presentación de todos ellos es impecable, y a no ser que la cámara se acerque demasiado a algunos de ellos, no presentan los enormes píxels que cabría esperar. Y sin duda, si alguno hay que destacar es el agua, que supone toda una proeza técnica por su fabulosa recreación en pantalla, el modo en que se mueve, los reflejos y ondulaciones de su superficie.

También los movimientos y animación de Slade y los demás personajes y criaturas están muy conseguidos. El protagonista de Outcast nada, corre, salta, trepa, se zambulle con un estilo formidable, dispara y utiliza toda suerte de inventos tecnológicos que están a su disposición en determinados momentos del juego. Algunos de ellos son alucinantes, como las gafas de visión

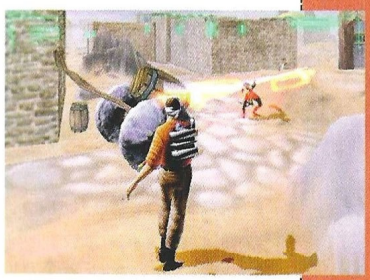
A cambio de la ayuda de los Talan para localizar a sus colegas, Slade acepta convertirse en ese salvador para combatir a Fae Rhan





El truco es...

Aquí no funciona lo de "apunta, dispara y corre". En las zonas donde haya soldados enemigos, observa su comportamiento, qué hacen, dónde van, si tienen o no contacto con los Talan. Habla con tus aliados y saca el máximo partido de la información. Las emboscadas y trampas son tu mejor arma.

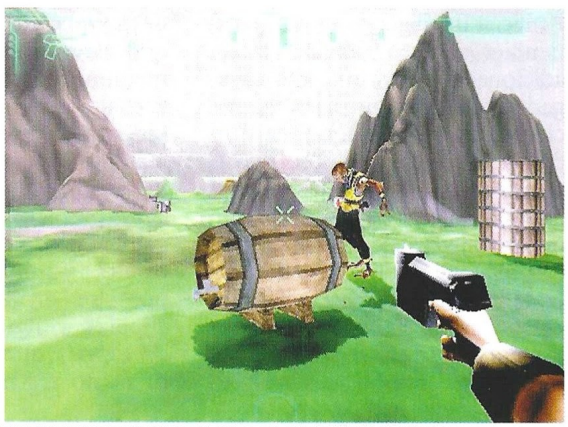


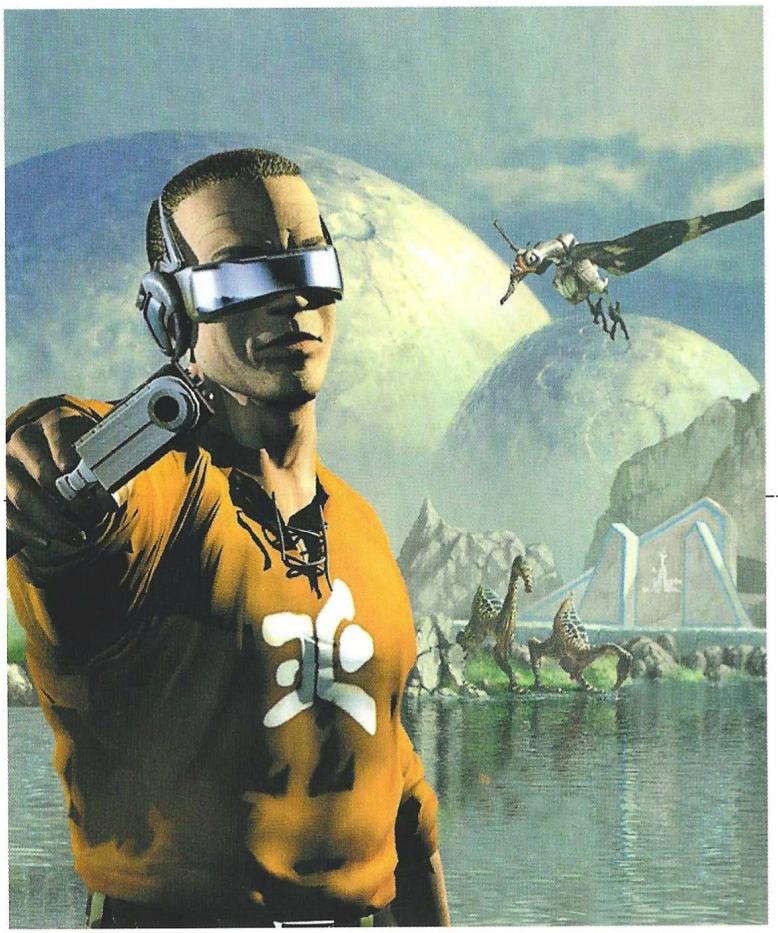
de rayos X –que permiten ver incluso detrás de las piedras y paredes de un edificio–, el holograma de Slade –una copia virtual del protagonista que los enemigos ven como al propio héroe–, y los prismáticos de gran aumento.

Por otro lado, la arquitectura de los edificios y ciudades es también bastante llamativa. Todo se ha cuidado mucho, desde las pequeñas chozas donde viven los Talan hasta los grandes templos tomados por Fae Rhan, pasando por la impresionante ciudad amurallada de Okriana en Talanzaar, nexo central de Adelpha y centro cultural de los Talan.

A gusto del consumidor

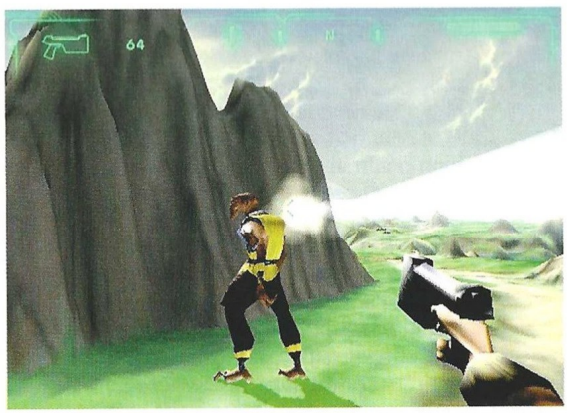
Slade tiene dos formas de progresar en su aventura: conversando con los personajes, resolviendo





El protagonista de Outcast nada, corre, salta, trepa, se zambulle con un estilo formidable, dispara y usa toda suerte de inventos tecnológicos

puzzles y evitando enfrentamientos directos con los soldados en la medida de lo posible –empleando para ello las más diversas tácticas–, o bien prescindir de todo esto y tirar por la calle de en medio disparando a diestro y siniestro. Habría una tercera forma que combinaría las dos anteriores en su justa medida. Del jugador depende qué método utilizar, si bien el primero es el más recomendable pues por las malas, es fácil morir demasiado pronto.



Los personajes que Slade encuentre, siempre dependiendo de su reputación, le ayudarán, le ofrecerán indicaciones, pistas, le enseñarán el idioma de los Talan –sí, tienen un lenguaje propio que se puede aprender–, le revelarán la historia de su mundo, e incluso en caso de los sacerdotes, le curarán. El único inconveniente a todo esto es que sólo hay subtítulos en castellano, mientras que las voces están en inglés –y es una lástima, porque Outcast es de los pocos juegos 3D donde los personajes mueven los labios para hablar, y por otro lado, es sorprendente que tratándose del juego más importante de Infogrames para este año, no hayan hecho el esfuerzo de doblarlo al castellano–.

Se podrían llenar muchas más páginas hablando de muchos de los pormenores de Outcast, destacando cosas como que se puede cambiar de tercera persona a primera –una opción muy útil a la hora de disparar–, su sencillo y cómodo interfaz, y toda una disertación acerca de las virtudes de jugar en un mundo vivo de verdad y consistente, pero este breve resumen tendrá que bastar.

Outcast es una aventura fascinante que está muy bien hecha, aunque algunos jugadores la encontrarán algo dura e incluso notablemente difícil, pues nadie está acostumbrado a tanta libertad en un juego. Siendo ésta su principal virtud, también podría considerarse sin embargo como su principal defecto, pues la pregunta "¿y ahora qué?", surge en más de una ocasión. Merece en cualquier caso la pena jugarlo, porque parafraseando el anuncio, Outcast es posiblemente la mejor aventura de acción del año.

Calificación

Outcast

Pros: Outcast es toda una proeza de diseño a todos los niveles. Sin duda marcará un antes y un después, y se convertirá en todo un hito en la historia de los juegos de ordenador.

Contras: El sistema para salvar partidas no permite guardar todas las que se quiera, lo cual es un claro inconveniente dada la mecánica del juego. Las voces del juego están en inglés.

Honor y estrategia

Heroes of Might and Magic III

El crecimiento imparable es la principal característica de las dos series del universo Might & Magic, un escenario fantástico donde tienen cabida toda clase de juegos, aunque New World Computing sólo explote dos géneros.

Para empezar, este título podría catalogarse como aventura, rol, estrategia, e incluso wargame. De todos esos tipos de juegos tiene elementos, y muy bien aprovechados. Quizá el que sea por turnos y que el combate se produzca sobre un tablero hexagonal invisible, podría inclinar más la balanza hacia el wargame, pero hay tantas cosas en Heroes of Might and Magic III (Heroes 3 en adelante), que es imposible ajustarlo a una definición típica.

Heroes 3 se divide en tres partes: el mapa del mundo –por el que los héroes y criaturas se desplazan–, las fortalezas –donde se construyen estructuras y se producen unidades–, y el combate –una perspectiva cónica de un tablero hexagonal–. Todo ello mucho más grande y mejor que en ediciones anteriores del juego, pues aunque se mantiene la esencia del mismo, se han implementado numerosas mejoras que el seguidor habitual de la serie descubrirá rápidamente.

Una de ellas es el sistema de campañas, que en lugar de un par de ellas totalmente lineales con alguna que otra ramificación, consta ahora de una sola campaña dividida en seis minicampañas de tres o cuatro escenarios cada una. Esto permite contar una historia más interesante, sólida y coherente, pero elimina las ramificaciones. El único inconveniente que se le puede hacer a este nuevo sistema, es que no se puede cargar un escenario de una campaña terminada para jugarlo de nuevo: es necesario salvarlo al principio si se quiere repetir más tarde. Más allá de esto, la oferta de escenarios incluidos con el juego es inmensa, y aumenta notablemente con la inclusión de un editor de escenarios y campañas en el CD, lo que contribuirá enormemente a la proliferación de niveles en Internet.

Perfil del héroe

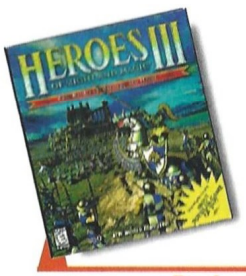
Pero quien no conozca la serie se preguntará, ¿en qué consiste exactamente Heroes 3? El jugador asume el papel de un héroe –no estrictamente el clásico caballero humano, pero algo parecido en cualquier raza de las múltiples que incluye el juego, y sirviendo al bien o al mal– y su misión será, básicamente, conquistar el mundo –aunque en ocasiones haya que localizar determinado objeto o lograr cierta posición–. Para ello contará con una fortaleza en la que puede edificar diferentes estructuras que le permitirán contratar nuevos héroes, entrenar unidades y criar seres mitológicos. También mejorar armas, investigar conjuros y muchas otras cosas.

La misión del héroe –o los héroes, cuando se tienen varios– es buscar recursos para que el reino crezca y se puedan producir estructuras y unidades. Además tiene que recuperar cuantos tesoros pueda, y también conquistar nuevos territorios, fuentes de recursos y todo aquello que pueda ampliar su imperio. Todo ello teniendo en cuenta los elementos de rol que incluye Heroes 3, como la experiencia, el aumento de nivel, habilidades, magia y objetos mágicos que pueden proporcionar diversas ventajas en la aventura y el combate.

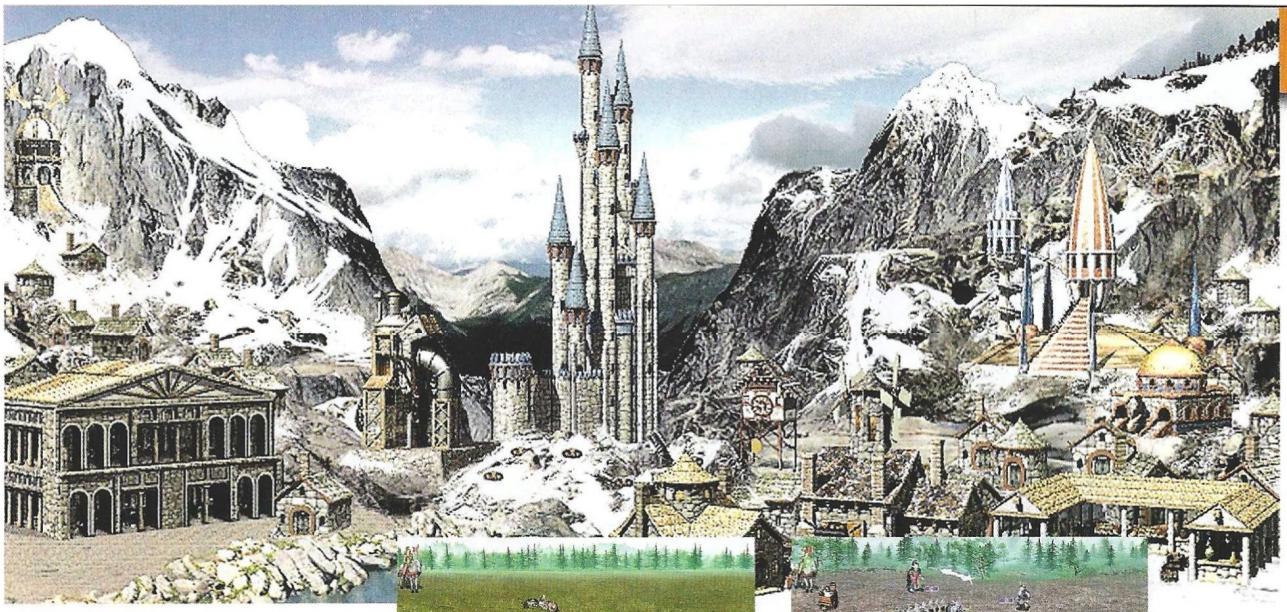
Los escenarios incluyen un mundo subterráneo, que en aquellos mapas donde existe, duplica prácticamente la superficie de juego, y además permite complicar un poco más algunas cosas –como tener que encontrar una llave en el mundo exterior para abrir una puerta en el subterráneo–. Ambos lugares están poblados por cientos de criaturas de lo más variopinto, con diferentes grados de conocimiento, entendimiento e inteligencia. Por ejemplo, si un héroe acompañado por un pequeño ejército se acerca a unos golems de hierro, éstos podrían huir si consideran que se encuentran en desventaja.

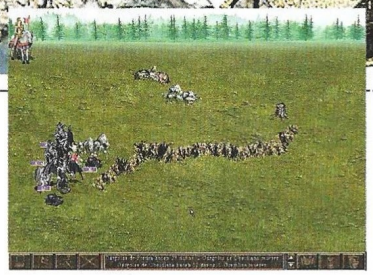
Coja número

El combate también es por turnos, y puede volverse muy pesado porque haya demasiados ejércitos



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 32MB de RAM, 200 MB de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: New World Computing
Distribuidor: Proein





Aunque el entorno del juego es totalmente 2D, las unidades han sido creadas en 3D, lo que les da un mejor aspecto

que mover. Afortunadamente, existe una opción para resolverlo de forma automática, que si bien no elimina el tiempo de espera ante la pantalla, sí que efectúa todas las operaciones automáticamente para que el jugador no tenga que preocuparse por quién ataca a quién o por el movimiento de sus ejércitos. El único inconveniente es que con esta opción, el ordenador utiliza todos los recursos disponibles, incluyendo los conjuros y puntos de magia del héroe, lo que puede suponer un problema en momentos muy concretos.

El truco es...

No expandas tus fronteras demasiado rápido: espera un par de semanas de tiempo de juego para contar con un ejército decente. Aprovecha cada turno para construir lo que necesites en tu ciudadela. No abras nuevas zonas de mapa hasta no estar consolidado; todos los caminos son de dos direcciones.

En cuanto a las unidades, casi todas tienen una mejora disponible, así como ataques o habilidades especiales que pueden influir decisivamente en la estrategia que se adopte en el combate. Por ejemplo, los poderosos arcángeles son capaces de resucitar a sus camaradas caídos, y los dragones fantasma pueden envejecer a sus enemigos, con lo que menguan sus puntos de vida. Y aunque el entorno del juego es totalmente 2D, las unidades han sido creadas en 3D, lo que les da un mejor aspecto.

Por último, respecto a la opción multijugador, Heroes 3 permite ver el mapa durante el turno del oponente y establecer un tiempo para cada turno, aunque no es posible asignar órdenes a las unidades durante el turno de otro jugador. Hay que resaltar que en Internet el juego es lento por culpa de un pequeño problema con DirectPlay, que seguramente se solucione con un parche en poco tiempo, pero utilizando cualquiera de los otros métodos de conexión, el juego es apasionante.

Heroes 3 es capaz de mantener al jugador cientos de horas muertas delante del ordenador, pues combina de una forma muy atractiva e inteligente muchos elementos que gustan: la construcción de imperios, batallas, aventuras, misiones, magia, personajes con nombre propio y un desarrollo de habilidades y características, y varios niveles de dificultad para adaptarse a cualquier tipo de jugador. Comparándolo con sus predecesores, bien se podría decir –como de otros tantos juegos– que es más de lo mismo con un buen puñado de mejoras, pero al fin y al cabo, eso es lo que quieren (queremos) los aficionados, ¿no?

Calificación

Heroes of Might and Magic III

Pros: Los tentáculos de las mejoras de los diseñadores de este título se extienden hasta sus niveles más básicos. Manteniendo cautivo el espíritu de la serie, esta nueva entrega es más atractiva que las dos anteriores juntas. Está en castellano.

Contras: El juego es un poco lento en Internet. No se pueden cargar escenarios sueltos de las campañas, ni siquiera cuando se han completado las mismas.

Viaje iniciático

Amerzone

Cuando divisaste en la lejanía al cartero mientras se acercaba montado en su bicicleta, nunca imaginaste que este sería el punto de partida para una serie de extraordinarios acontecimientos que cambiarían tu vida para siempre en apenas unos pocos días.

Para hablar de lo que nos ofrece Amerzone, es preciso comenzar por hacer una puntualización rápida antes de entrar en materia: sí, como ya habréis adivinado por las pantallas que acompañan estas líneas nos encontramos ante una aventura en el más puro estilo Myst. Pero decir que Amerzone es un clon de Myst no sólo sería injusto, sería también infravalorar el enorme esfuerzo artístico que se esconde tras este juego.

Y es que Amerzone es bastante más que una aventura gráfica: es un verdadero proyecto multimedia detrás del cual anda la inquieta mente de un reputado dibujante francés de cómics: Benoît Sokal. Este punto en concreto ha sido decisivo en la realización de Amerzone, y de ello se deriva directamente algunas de las características más marcadas del juego: un sólido guión –con personajes creíbles y bien desarrollados–, una espectacular realización en lo referente al grafismo del juego, y una estupenda ambientación.

De ahí que independientemente de cualquier otra consideración que se pueda hacer sobre este título, es justo empezar reconociendo que una vez que se comienza a jugar con él te atrapa en su historia y es difícil despegar la nariz del ordenador hasta llegar al final del juego y conocer el desenlace final de la historia que se nos cuenta.

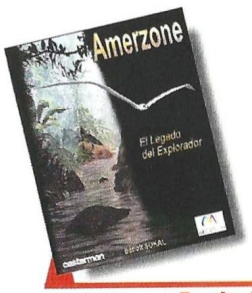
Crimen y castigo

Todo comienza, como ya decíamos al principio, cuando el cartero llega hasta nosotros para entregarnos una carta. Poco después, y tras acceder al faro que divisamos en el horizonte, entablaremos conversación con Emile Valembois, un explorador que nos contará la fascinante historia de su vida, en especial los sucesos en los que se vio involucrado hace unos 50 años en un remoto país situado en América del Sur, Amerzone. Fue allí donde trabó relación con una pequeña tribu de indios, con la que convivió algún tiempo, el suficiente para vivir incluso una apasionada historia de amor con una nativa. Todo se complicó, sin embargo, tras tener conocimiento de lo que parecía una inocente leyenda de los indios, una historia que hablaba de la existencia de unas maravillosas criaturas: los Pájaros Blancos, unas extraordinarias aves que pasan volando toda su vida hasta morir. Poco se imaginaba Emile que aquella leyenda no era tal, pero pronto lo descubrió, en concreto en el momento en que pudo ver por primera vez una de aquellas singulares criaturas…

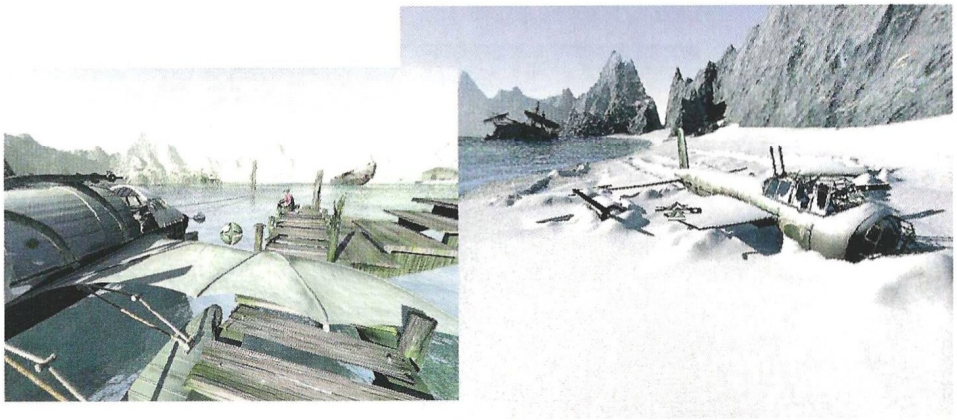
Lo peor llegó cuando por la mente de Emile desfilaron las fabulosas consecuencias que provocaría presentar semejante descubrimiento ante la comunidad científica mundial: la tentación era demasiado grande, y finalmente le venció. De modo que Emile buscó el lugar en que moraban los Pájaros Blancos, y tras encontrarlo robó la prueba irrefutable de la existencia de tales criaturas: un huevo que albergaba vida en su interior. La cadena de sucesos que se desencadenó desde el fatídico día de aquel robo fue imparable, y ha atormentado a Emile durante los 50 años que han transcurrido desde entonces. Hoy Amerzone es un país sumido en la desgracia y gobernado por un cruento dictador, Alvarez, y nada ha vuelto a saber el explorador de la suerte de aquella tribu, ni siquiera de aquella hermosa nativa que le cautivó y que ha monopolizado sus sueños desde que regresó a su país.

Ahora Emile es sólo un viejo decrépito y atormentado, tan enfermo que muere ante nuestras propias narices nada más terminar su historia, eso si, no sin antes habernos arrebatado el compromiso de acometer la labor que el murió sin terminar: volver a Amerzone y devolver el huevo robado.

Así comenzará para nosotros un fascinante viaje iniciático, en el que contaremos con pocas ayudas -excepto nuestro ingenio y el cuaderno de anotaciones de Emile– y muchos enigmas por resolver, em-

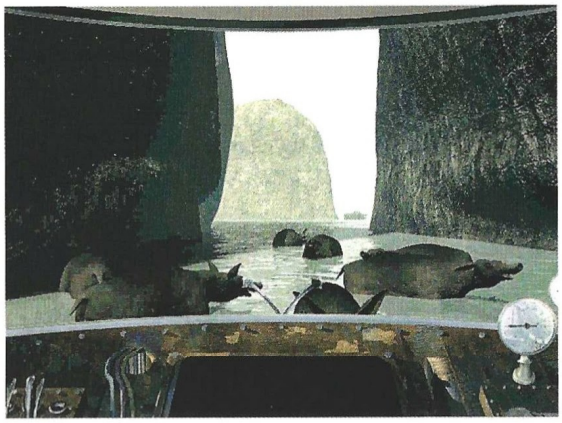


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 32MB de RAM, SVGA 2MB, CD-ROM 16x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Casterman/Microïds
Distribuidor: Infogrames



El aspecto del juego que se lleva la palma en lo referente a su calidad técnica es el apartado gráfico

pezando por la propia forma de conseguir llegar hasta Amerzone.



Vehículo para todo

Una de las primeras sorpresas –agradables– que recibiremos en el juego será encontrarnos con un extraño vehículo que se convertirá en nuestro medio de transporte durante prácticamente toda la aventura: se trata de un convertible que puede desempeñar según el momento las funciones de un avión, un barco, un submarino o un helicóptero.

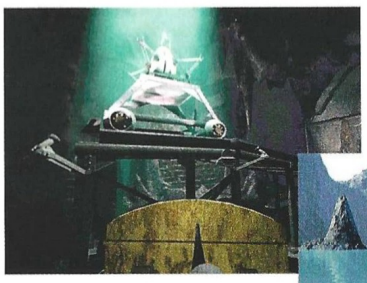
Hacerlo funcionar y proporcionarle las coordenadas exactas del lugar al que deseamos dirigirnos en cada momento será ya harina de otro costal, pero una vez que lo consigamos la cosa ira sobre ruedas (o sobre alas, o sobre aspas...)

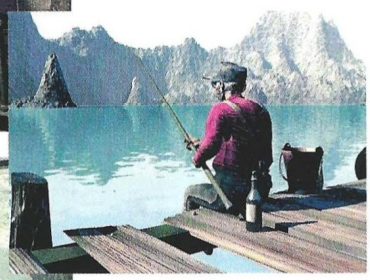
Pronto trabaremos conocimiento con nuevos personajes y localizaciones, encontraremos objetos y puzzles que resolver, afrontaremos todo tipo de singulares situaciones, y en definitiva nos iremos sumergiendo poco a poco en la fascinante trama del juego.

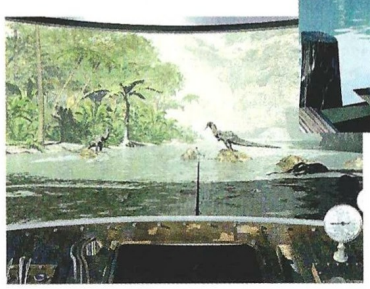
Virtuosismo gráfico

Como ya hemos adelantado anteriormente el aspecto del juego que se lleva la palma en lo referente a su calidad técnica es el apartado gráfico: no en vano el juego consiguió el premio Pixel-Ina del prestigioso festival Imagina por la calidad de sus animaciones, en especial las de cada uno de los personajes que aparecen en el juego (sobre todo cuando se nos muestran en primer plano). Por lo demás el juego mantienen un excelente nivel, y su interfaz y su desarrollo son muy similares, como ya decíamos al principio, a los de Myst, aunque además del clásico sistema de "avance a pantallazo", también en algunos momentos dispondremos de la posibilidad de explorar los decorados 3D con total libertad al estilo del OMNI 3D que popularizara Cryo.

El argumento del juego, sumamente cuidado, nos atrapará de inmediato, y en su desarrollo encontraremos reminiscencias de las novelas de Julio Verne, de la genialidad de Leonardo da Vinci (nuestra nave y algunos de los mecanismos que encontraremos en el juego parecen salidos de su fértil imaginación), y también similitudes con esa excelsa obra de arte de Francis Ford Coppola llamada "Apocalypse Now".







El truco es...

Para conseguir que el ascensor se detenga en el piso del medio (donde está el huevo) utilizar la palanca que encontraremos en el agujero que se encuentra semi-escondido en la pared del fondo del elevador.

En definitiva, que Amerzone podría convertirse en una de las mejores aventuras editadas en los últimos años (además ha sido traducida al castellano) si no fuera por un pequeño detalle: es excesivamente corta, y aunque algunos de sus puzzles son bastante retorcidos, el aventurero más experimentado podrá completarla en apenas un par de tardes.

Calificación

Amerzone

Pros: Por encima de todo los sensacionales gráficos y animaciones. El argumento ha sido también muy cuidado. Está en castellano.

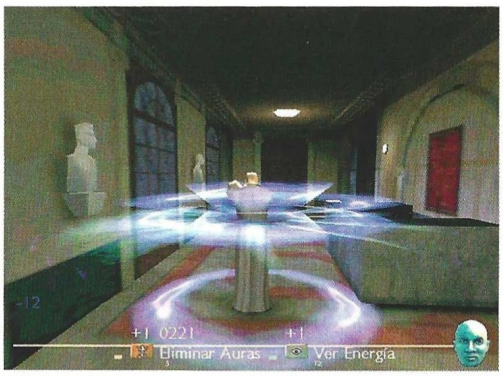
Contras: Algunos de los puzzles son demasiado evidentes, y otros por el contrario, demasiado retorcidos. Se pueden salvar pocas partidas, y la aventura resulta demasiado corta.

Fenómenos paranormales

El Guardián de las Tinieblas

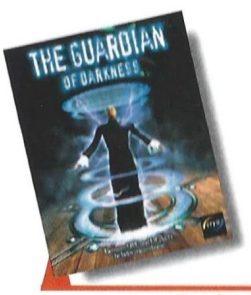
Los que disfruten con películas de temática extraña y paranormal, pueden encontrar en El Guardián de la Tinieblas el aliado necesario con el que combatir a las poderosas fuerzas del mal.

Ekna, un monje exorcista, conoce todos los secretos de la energía mental y del poder de la plegaria. Siempre se ha visto involucrado en todo tipo de situaciones paranormales. Ahora, a las ordenes de William Burnst, un guardián como él perteneciente a la organización de "La Puerta", debe acabar con un cúmulo de fuerzas negativas presentes en algunos puntos del globo, sitios tales como una destilería de whisky, un museo de arte colombiano o un restaurante de comida rápida. Pero Ekna es un principiante, y el viejo William deberá guiarle en todo lo que pueda; su misión es entrenarle, no puede ofrecerle mucha ayuda debido a que sus poderes han ido perdiendo fuerza con el paso de los años, pero siempre que le sea posible estará a su lado para darle sabios consejos. Una vez haya atravesado la frontera sagrada que hay entre la vida y la muerte, no podrá parar hasta haber terminado con todas las fuerzas del mal.



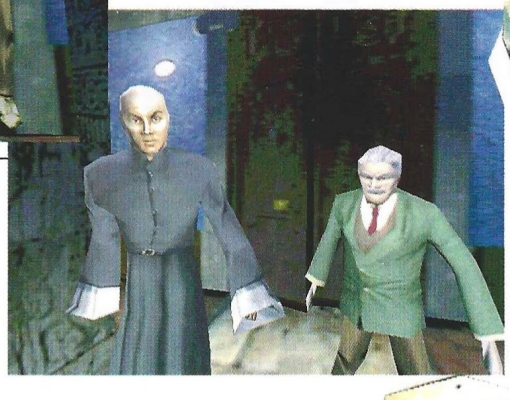
Buena ambientación

Uno de los puntos fuertes del juego es sin duda la ambientación con la que ha sido concebido. Nos encontraremos unos elaborados entornos 3D cargados con todo tipo de detalles, tales como máscaras de vudú, momias de faraones parlantes, fantasmas gansters y una especie de ojos con boca la mar de truculentos, en fin, toda la fauna necesaria para poner los pelos de punta al caballero más valeroso del reino. Los hechizos con los que cuenta Ekna son de lo más variopinto. Los hay de dos clases, los típicos de "medium" y los de guerrero. Con los primeros deberemos ayudar a personas que estén poseídas por un espíritu malvado, obtener la capacidad de ver a los espíritus o incluso resucitar a los muertos para poder obtener consejos en nuestra andadura espectral. Los poderes de guerrero deberemos utilizarlos, como su nombre indica, para establecer un vínculo de fuerza bruta contra los espíritus. Será la única forma de exterminar a la mayoría de ellos, y a aquellos que no surtan efecto nuestros hechizos podremos eliminarlos con un amplio arsenal de granadas, lasers y demás parafernalia que ni el mismísimo diablo sería capaz de soportar. En cuanto a las misiones, el número de estas ascenderá a la cifra de 10, número que no es muy bajo, aunque podría ser superior, sobre todo teniendo en cuenta la longitud de otros juegos de este tipo. Aquellos que estén familiarizados con las aventuras, corren el riesgo de terminar con ésta demasiado rápido, lo cual no quiere decir que no entrañe dificultad. En muchos de los casos nos volveremos locos buscando algún elemento, pero, una vez encontrado todo será pan comido. Hay que señalar que El Guardián de las Tinieblas estará íntegramente en castellano, algo muy de agradecer con este tipo de juegos en los que debemos de hablar con muchos personajes, que siempre ofrecen sustanciosas pistas.



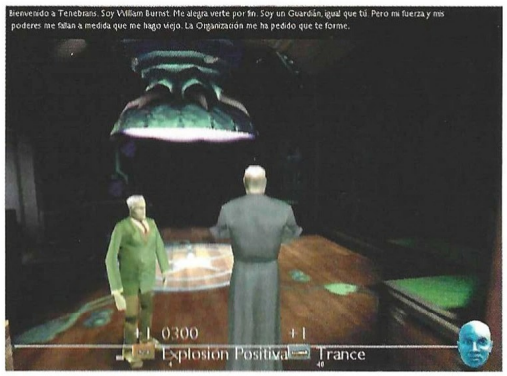
Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 8MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, ratón, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98
N° de jugadores: 1
Editor: Cryo Interactive
Distribuidor: Friendware

Uno de los puntos fuertes del juego es sin duda la ambientación



En la variedad está el gusto

Uno de los fallos que empobrece hasta límites insospechados este juego es sin duda la monotonía. Las misiones, aunque transcurran en sitios bien distintos entre sí, pecan por seguir una directriz demasiado básica. Esto quiere decir que cuando comencemos a jugar, posiblemente sea inapreciable, pero después de algunas misiones, nos daremos cuenta de que siempre, al fin y al cabo, debemos hacer lo mismo una y otra vez hasta la saciedad. Muy pocos de los puzzles presentes en este juego de Cryo representarán un verdadero quebradero de cabeza; la mayoría de ellos resultan demasiado simplones, algo imperdonable en un juego de este estilo. Resultará prácticamente imposible salir del típico "coge éste objeto de aquí, deposita el objeto allí...". Además, se echa en falta una mayor variedad de enemigos: no es suficiente con que cada escenario cuente con un tipo de enemigos, no, en cada localización debería de haber más variedad. Debido a este descuido, en la primera misión sólo veremos unos incómodos hongos que brotan de cada pared, puerta o estantería, los cuales, para más inri, escupen unas molestas bolas de plasma sin cesar. Tampoco podremos malgastar nuestros poderes psíquicos en exterminarlos a todos, lo primero porque nos quedaremos rápidamente sin apenas energía para cuando verdaderamente nos haga falta, lo segundo y más inaudito, porque vuelven a florecer transcurrido un pequeño periodo de tiempo, así pues, la única opción que nos quedará –y la más inteligente– será la de salir corriendo y no detenernos a mirar hacia atrás, algo que termina resultando francamente incomodo. El control del personaje resulta ser, más que complaciente, frustrante, y en el mejor de los casos acabaremos con un mareo inmenso. Cada vez que pretendamos acabar con un enemigo nos costará dirigir nuestros hechizos hacia él debido a la velocidad con la que reacciona el protagonista, algo que por el contrario, vendrá muy bien para esquivar los disparos enemigos o para atravesar una habitación a toda prisa –algo que sucederá en la mayoría de los casos–. Además, el fuego de los entes enemigos brotará de manera incesante. En cuanto a fallos gráficos afortunadamente no hay muchos, a excepción de algo de clipping, que tampoco resulta excesivamente molesto.



El truco es...

Cuando una localización esté infestada de enemigos, no te entretengas más de lo necesario ni malgastes tus poderes mágicos con los más débiles. Ahorra toda la energía que puedas para actos verdaderamente importantes y consulta con frecuencia el mapa de cada nivel.

Más que menos

En fin, El Guardián de las Tinieblas es un título indicado tanto para aquellos a los que gusten las aventuras como para los amantes de lo misterioso. Dejando a un lado los fallos con los que cuenta, el juego resulta entretenido, quizá algo corto y repetitivo, pero no se le puede negar lo bien que representa todo lo que rodea al universo "poltergeist"; misterio, miedo y algunas dosis de acción no todo lo bien coordinadas que hubieran debido de estar, pero es justo decir que no defraudará a casi nadie.

Calificación

El Guardián de las Tinieblas

Pros: El apartado gráfico del juego está bien conseguido. La temática paranormal siempre es interesante. El personaje es carismático.

Contras: El control del protagonista no es todo lo preciso que debiera. A la larga puede resultar excesivamente repetitivo. Existen algunos pequeños fallos gráficos.

Zona de combate

Hidden and Dangerous

El teniente Burke avanzaba despacio, con sus sentidos alerta. Ante ellos, un puente protegido por un Búnker y MG 42s alemanas. "No lo podemos rodear, tendremos que volar ese maldito nido de ametralladoras" -pensó- " Otro sacrificio más que espero ayude a acortar esta interminable guerra".

Ultimamente, un buen montón de películas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial, para algunos la última guerra justa, han aparecido en los cines de todo el mundo. Y en la mayoría de las ocasiones, nos hemos preguntado cómo sería estar en la piel de esas personas que tienen que tomar decisiones a vida o muerte en cuestión de segundos, sabiendo con certeza que dependiendo de las opciones de mando que tengan disponibles, alguna de las personas que están bajo su mando, a las cuales conoce y le acompañan en esta difícil tarea, no regresará.

Ahora y gracias a un programa como Hidden and Dangerous, nos meteremos en la piel de un jefe de escuadra. Tendremos que cumplir una misión y organizar absolutamente todo, desde el equipo que formaremos y seleccionaremos de entre una lista que corresponde a soldados experimentados y cuidadosamente alistados de entre las filas de la infantería normal, hasta el armamento que llevaremos en la misión.

Misiones y objetivos

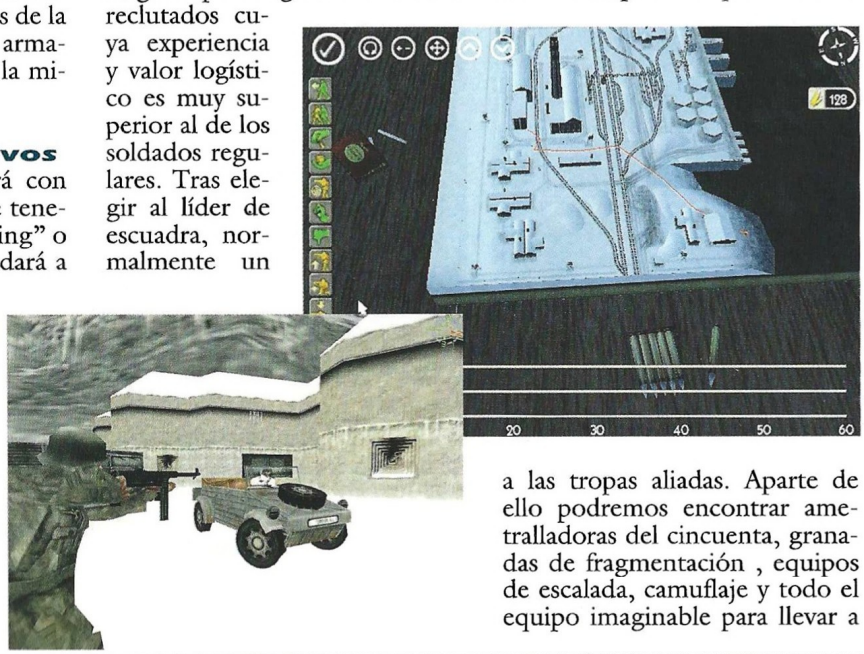
Un superior nos explicará con todo detalle la misión que tenemos que realizar. El "briefing" o parte informativo nos ayudará a comprender los objetivos tácticos de la misión, las estrategias a seguir y a hacernos una idea del equipo y armamento con el que tendremos que contar para llevar la misión a cabo. La información llega a través de la vista real del terreno, donde la pantalla se irá desplazando mientras la voz de nuestro superior va hablando y nos va relatando los objetivos, dónde están situados y las posibles rutas de escape a seguir. La forma de relatar los acontecimientos y el modo operativo de la descripción de las misiones es muy parecido al excelente Commandos, y es una gran ayuda para poder hacernos físicamente con el terreno que vamos a pisar. Las misiones son muchas y variadas, y se diferencian mucho unas de otras. Desde destrucción de puentes, sabotajes de trenes o campos de aviación, liberar prisioneros o mantener una posición hasta que lleguen los refuerzos, las posibilidades son altas y muy extensas, así como los objetivos a cumplir.

Selección de los hombres

Polacos, ingleses, americanos y un sinfín de voluntarios desfilarán ante nuestros ojos para ser elegidos para la gloria. Hombres reclutados cuya experiencia y valor logístico es muy superior al de los soldados regulares. Tras elegir al líder de escuadra, normalmente un sargento mayor o un teniente, cuya capacidad de mando y moral es muy superior a los de la tropa, seleccionaremos a los hombres cuyas habilidades son mucho más específicas para el tipo de misión que debemos de realizar. Así, tenemos especialistas en explosivos, comandos, expertos en lucha cuerpo a cuerpo, francotiradores de elite, zapadores, ingenieros y un sinfín de soldados especializados en actividades cuya preparación es selectiva y que nos harán mucha falta si queremos que nuestro equipo sobreviva.

Armamento

Podremos elegir todas y cada una de las principales armas utilizadas por los ejércitos contendientes en la Segunda Guerra Mundial. Desde el famoso Sten británico, pasando por el subfusil "Schmeisser" alemán, hasta llegar al mítico "Lee Enfield Sniper" un fusil de francotirador de los más precisos que sirvieron a las tropas aliadas. Aparte de ello podremos encontrar ametralladoras del cincuenta, granadas de fragmentación , equipos de escalada, camuflaje y todo el equipo imaginable para llevar a



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROm 4x, 10Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Take2 Interactive
Distribuidor: Proein

cabo cualquier misión y en cualquier ámbito. Es muy importante que sepamos seguir una pauta de comportamiento en la adquisición de armamento, y uno de los principales errores en los que podemos caer es el de utilizar armas que bien por su exotismo o por tener en el mismo equipo una gran variedad de "caprichos" no coincidan en un mismo calibre, por lo que a la hora de intercambiar munición será todo un problema superar un aparato logístico mal planificado desde el principio.

El combate a tiempo real

El sistema de combate desarrollado a tiempo real es realmente emocionante, y a base de buenos gráficos, un excelente sonido y una banda sonora que pone los pelos de punta, hay ocasiones en las que parece realmente que uno está allí y que siente realmente lo que está pasando como si estuviera de verdad en la piel de cada uno de los hombres a los que encarnamos.

Los informes llegan al centro de mando con la mayor aproximación y fidelidad de la que podríamos esperar, pero el estado real de la situación es mucho más agobiante al vivirlo, que lo que todo aparenta sobre el papel. Las misiones están muy logradas, y el nivel de realismo que el programa ofrece es tremendo, por lo que tendremos que andarnos con mucho cuidado para evitar que paguemos caras las consecuencias de una mala aproximación al objetivo, de un exceso de ruido, o de algún traspiés inoportuno.

Los alemanes no son precisamente sordos, ni ciegos, ni están propiciando en modo alguno facilitarnos la tarea.

Sus zonas de patrulla son extensas, y en muchas ocasiones no tienen un patrón, hábito o lógica que nos haga saber con seguridad su rutina de vigilancia.

Por otra parte, en la pantalla de juego la información a la que tenemos acceso es la propiciada en primer lugar por nuestro sentir. Tanto la espectacular banda sonora como el impresionante ambiente nos dirán en la mayor parte de las ocasiones el peligro que corre nuestra unidad. Esto nos obliga a estar revisando continuamente las posi-

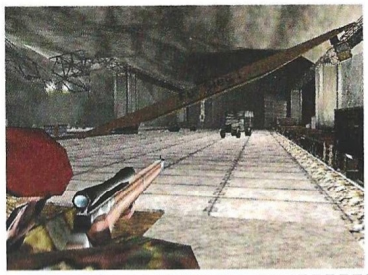
Polacos, ingleses, americanos y un sinfín de voluntarios desfilarán ante nuestros ojos para ser elegidos para la gloria

El silencio y el sigilo son factores de máxima importancia en este emocionante programa

ciones de nuestros hombres y su función dentro de la escuadra. (podremos seleccionar con el nivel de zoom que queramos la vista que nuestro hombre va a tener.) Las posibilidades son infinitas, y gracias a un sencillo interfaz de manejo de las comunicaciones, daremos las órdenes pertinentes al resto de la escuadra. Podremos reptar, correr, tirarnos a tierra o apuntar cuidadosamente. El silencio y el sigilo son factores de máxima importancia en este emocionante programa.

Elección del personaje

De entre todos los miembros del equipo, elegiremos cinco personajes principales, los cuales estarán directamente a nuestras órdenes durante el juego. Por medio de atajos de teclado conseguiremos introducirnos físicamente en el personaje y manejarlo hasta que cambiemos de soldado o muera. El control se desarrolla mediante cualquier dispositivo que elijamos. Personalmente hemos conseguido buenos resultados con la conjunción de ratón y teclado, aunque el joystick es una buena opción. Las vistas son impresionantes y resaltan sobre todo si tenemos una buena tarjeta 3Dfx. Una vez que el personaje ha sido abatido, quedará tendido sin vida sobre el terreno y pasaremos al personaje más cercano que podamos tener bajo control.



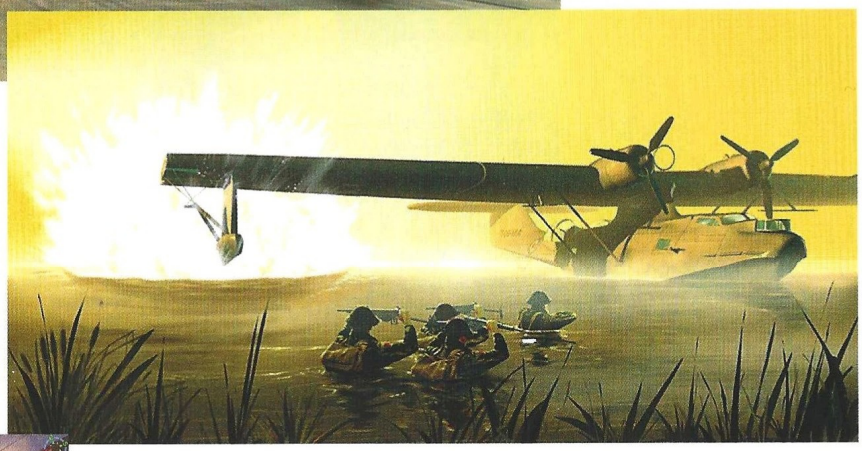
Gráficos y sonido

Todo un espectáculo visual. El nivel gráfico es altísimo, sobre todo con una buena tarjeta de aceleración de vídeo, tanto los sonidos, como las texturas de los efectos atmosféricos, los disparos y las explosiones tienen un realismo exacerbado. La banda sonora ayuda a introducirse en la acción que estamos viviendo y consigue crear una atmósfera adecuada al desarrollo de las misiones. Por otra parte y a efectos puramente estéticos –que en muchas ocasiones es de lo que se trata–, los uniformes tanto alemanes como aliados son impecables en cuanto a realidad y fidelidad histórica. Las armas se diferencian perfectamente y a simple vista podremos saber el armamento que posee cada uno de los miembros de nuestra escuadra, así como también el enemigo.

El truco es...

Al principio dejar elegir al ordenador el equipo de asalto asi como el armamento y la munición adecuada para cada misión. En el terreno, enviar dos exploradores y cubrir con el francotirador. La escuadra debe estar dispersa, dejando siempre al ametrallador y al francotirador en los lugares más amplios y a ser posible, elevados.

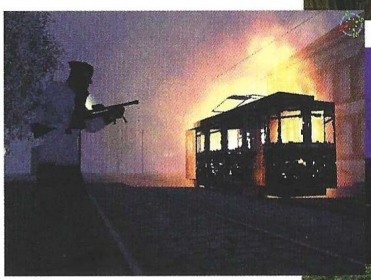
La acción a veces se hace esperar, pero una vez que empieza es mucho más frenética e intensa de lo que cabe esperar

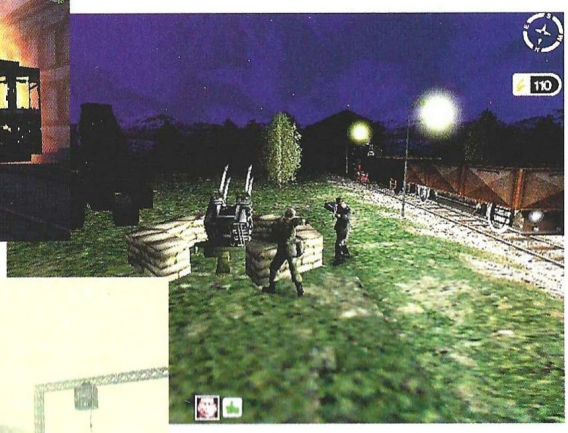


Las instalaciones militares, campamentos, tanques, camiones y cada uno de los muchos y variados elementos con los que contamos, están realizados a la perfección, pudiendo detectar fácilmente, incluso a distancia, que es lo que se nos acerca.

Desarrollo del juego y misiones

Las zonas por las que discurre nuestra cruzada contra Alemania cambian según el desarrollo de la misión donde nos encontremos e incluso de la zona por la que estamos avanzando y podremos observar desde lagos helados, hasta extensos desiertos pasando por praderas, jungla y zonas montañosas . La acción a veces se hace esperar, pero una vez que empieza es mucho más frenética e intensa de lo que cabe esperar y sobre todo, con una calidad mucho mayor de la que estamos acostumbrados en juegos de primera persona. A esto debemos sumar que Hidden and Dangerous, es un juego que mezcla elementos tanto a nivel estratégico como al táctico. No sólo el enemigo supera en número a nuestras fuerzas, sino también los destacamentos contra los que tenemos que combatir son muy diferentes. Encontraremos que el nivel de moral y resistencia del enemigo depende de la misión, su importancia táctica, el objetivo que han de defender, su preparación y un largo etcétera, que sin duda van a hacer las delicias de cualquier apasionado a la Segunda Guerra Mundial.





Calificación

Hidden and Dangerous

Pros: Unos gráficos detallados y llenos de belleza. Un reto constante a la capacidad de estrategia de los jugadores a todos los niveles. Fidelidad histórica y realismo fuera de duda. Armas y equipos con comportamientos reales, así como una inteligencia artificial terrorífica, que más de una vez hará que nos volvamos locos intentando eludir a las patrullas. Es una especie de Commandos en versión 3D.

Contras: Su excesiva dificultad, y el uso de una inteligencia artificial muy poderosa, convierte el salir vivo en una difícil opción. Los requerimientos de sistema son bastante elevados y el uso de una tarjeta 3Dfx es asignatura obligatoria para poder disfrutar de un juego como este a plena capacidad.

Entre mafias anda el juego

Street Wars

Constructor fue un juego muy original y entretenido en su momento, aunque algo duro para el jugador medio. Street Wars –la secuela– se centra más en las actividades criminales que en la gestión y administración de los negocios.

Aunque sus creadores hayan cambiado el nombre de System 3 por el de Studio 3, es el mismo equipo de Constructor el que ha creado Street Wars. Las evidentes y leves mejoras gráficas son sólo la superficie de un cambio más profundo: ahora hay un control más directo de las "unidades" y sus acciones, si bien sigue habiendo estructuras con "vida propia".

Street Wars es una guerra de gángsters que rivalizan por territorio, negocios, dinero y poder, pero no en la línea del juego llamado Gangsters (Eidos), sino mucho más ameno y en tiempo real. Está estructurado en misiones que en realidad se corresponden con un puñado de escenarios, y en cada uno de ellos, el capo de la familia a la que pertenece el jugador, le irá asignando a éste diversos objetivos. Mientras no se cumplan los primeros, no se accederá a los siguientes, y así, sucesivamente.

El obrero multifunción

Como en Constructor, hay que erigir estructuras y alquilarlas. A los inquilinos se les puede exigir el pago de un alquiler o la procreación de inquilinos o trabajadores. Éstos a su vez son necesarios para construir y robar propiedades al enemigo. Así mismo, también constituyen la materia prima para la creación de otros dos tipos de unidades: el gángster y el reparador. Ambos tienen funciones bastante obvias. Además, los trabajadores también pueden convertirse en inquilinos.

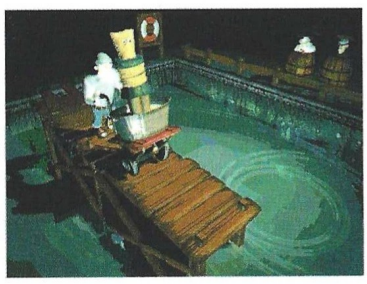
Los recursos son cemento, ladrillos y acero, que se obtienen en las correspondientes fábricas. Existe un cuarto recurso que son los "gadgets", diversos elementos que se construyen en una cuarta fábrica y que sirven para mejorar estructuras y la calidad de vida de los inquilinos. Entre ellos se cuentan las bocas de metro, los árboles, hornos, destilerías... Con las mejoras de edificios se obtienen más ingresos e incluso inquilinos de un nivel superior, que a su vez proporcionan acceso a nuevas estructuras.

Determinadas estructuras tienen una función específica, y no se alquilan. Se trata de lugares donde habitan diversos tipos de indeseables, gentes muy útiles en la lucha contra el enemigo –aunque pueden resultar peligrosas para uno mismo si no se dirigen con cuidado–. Todas ellas explotan el crimen hasta sus extremos. De igual forma los gángsters se emplearán para eliminar enemigos e incendiar negocios del oponente.

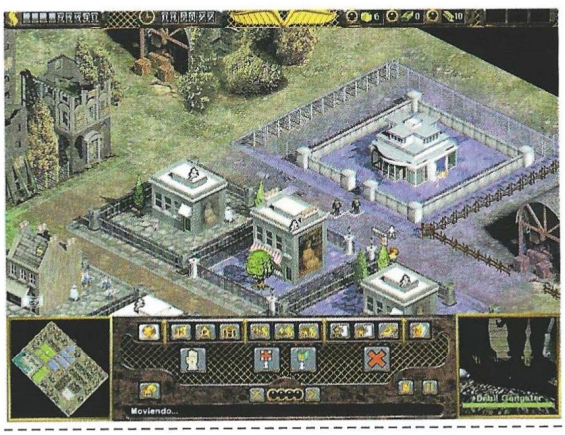
La ley del crimen

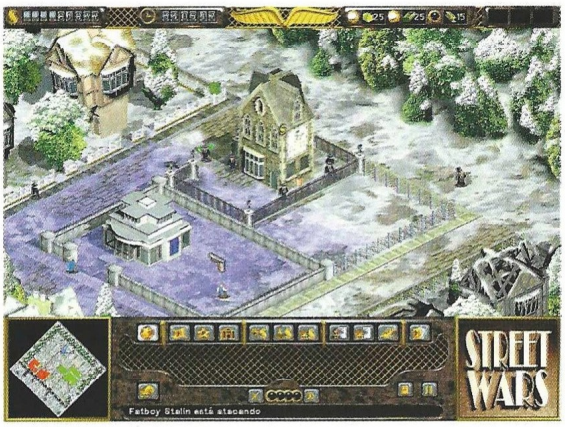
Todo en Street Wars está dirigido a desarrollar actividades criminales, enfocadas todas con el mayor sentido del humor posible. Puede que contado así no tenga gracia, pero por ejemplo, colocar cadáveres en el jardín de una vivienda, produce una invasión de cucarachas que puede terminar con el derribo del edificio. Los matones de los billares pueden secuestrar inquilinos y pedir un rescate, o incendiar viviendas y negocios. Y así sucesivamente.

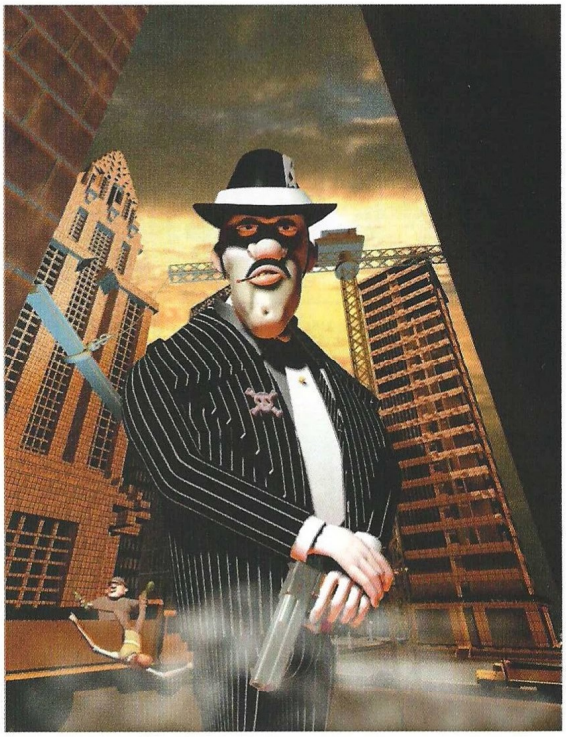
Los dos primeros escenarios –el tutorial y el que contiene el primer grupo de misiones reales– son medianamente sencillos, pero el tercero cobra una dificultad algo excesiva que volverá loco al jugador. La reacción del enemigo ante las acciones del jugador



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, SVGA, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De1a 4
Editor: Studio 3
Distribuidor: Infogrames







Street Wars es una guerra de gángsters que rivalizan por territorio, negocios, dinero y poder

es brutal, y debido a que hay demasiadas cosas que controlar al mismo tiempo cuando ya se tiene una buena cantidad de terreno edificado, el caos es inevitable.

Esto, entre otras cosas, incita a probar la opción multijugador para tratar de conocer las posibilidades reales del juego, y es aquí donde se descubre algo sorprendente. Aunque no mucha gente tenga posibilidad de utilizarla, intentar jugarla con Street Wars es simplemente desesperante. Al principio todo va bien, pero construidos unos cuantos edificios, el juego se ralentiza hasta límites insospechados, convirtiéndose en algo totalmente injugable. Y esto en máquinas que sobrepasan con creces los requisitos mínimos del juego y una red de área local.

En cualquier caso, Street Wars es un juego entretenido, algo confuso en ocasiones en cuanto a las instrucciones que se dan al jugador, pero divertido al fin y al cabo. Al menos durante unas horas. Después, la dificultad elimina la diversión. La opción multijugador, además del problema anteriormente mencionado, no permite que se enfrenten dos jugadores humanos entre sí sin necesidad de oponentes controlados por el ordenador, lo que desemboca inevitablemente en el mismo problema que tienen las misiones en cuanto a dificultad.

El truco es...

No abandones nunca la producción de trabajadores, pues son absolutamente imprescindibles en todo momento aunque sólo sea como materia prima para otro tipo de unidades. Paga puntualmente al ayuntamiento. Usa las balizas policiales a tu favor colocándolas ante tus negocios para tener protección.

Calificación

Street Wars

Pros: Street Wars se concentra más en las unidades, suavizando la gestión económica y otros aspectos que resultaban algo duros en Constructor. Está totalmente traducido al castellano.

Contras: La curva de aprendizaje es algo elevada, igual que la dificultad a partir del tercer escenario. La opción multijugador tiene serios problemas de velocidad.

La Marina te llama

Fleet Command

Hasta el momento presente Jane´s nos tenía acostumbrados a realizar excelentes simuladores, en especial de aviones de la USAF. Ahora han ido un poco más lejos, y nos ofrecen la posibilidad de comandar una fuerza naval al completo.

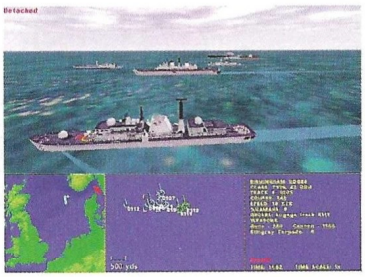
Fleet Command es un juego de estrategia militar naval que entusiasmará a aquellos que se privan viendo las imágenes de cruceros, portaviones y demás ingenios militares en la CNN. Además, el juego tiene también suficiente substancia como para atraer a algunos fanáticos de los wargames puros hacia un programa que transcurre en tiempo real. Su estilo, que recuerda poderosamente al del clásico Harpoon, destaca por poseer un sencillo interfaz de manejo a través del ratón, diferentes vistas en 3D de la acción principal, y sobre todo, por la facilidad con la que permite al usuario lanzarse a jugar las campañas sin necesidad de estudiar previamente un denso manual de cientos de páginas.

Levando anclas

El interfaz de Fleet Command es muy sencillo, pero extremadamente funcional. El tercio inferior de la pantalla está dividido en tres zonas: un mapa de la zona en la que nos encontramos, una vista 3D de la acción, y un panel de información de la unidad que tengamos seleccionada. Los dos tercios superiores de la pantalla contienen el mapa táctico de la acción visto desde arriba, y puede ser intercambiado con el panel que muestra la acción en 3D para obtener una visión mejor y más espectacular de está última. También, mediante la pulsación de una tecla podemos conseguir una vista a pantalla completa del desarrollo de la acción en 3D.

Tu papel, propiamente dicho, es convertirte en el comandante de la flota. Puedes dirigir a las diferentes fuerzas seleccionándolas en el mapa táctico y asignándolas órdenes, tales como identificar contacto, patrullar, combatir, moverse o rescatar. Todo se puede llevar a cabo a través del ratón, y la mecánica es bien sencilla: seleccionar unidad, darle una orden, elegir una localización o un posible blanco.

Tal y como cabría esperar de un producto de Jane´s, una larga lista de barcos, submarinos y aviones están a nuestra completa disposición, desde cargueros a cruceros pasando por cazas o bombarderos, representando en total los ejércitos de 16 países. Los diversos océanos del mundo serán tu campo de batalla, y se incluyen detallados mapas del globo terráqueo al completo.



El juego nos ofrece una notable variedad de misiones para un solo jugador con diferente balance de fuerzas y objetivos, y también una interesante campaña que, sin embargo, provocará diversas reacciones entre los jugadores menos experimentados y los puristas de este tipo de juegos. Para empezar, está compuesta por sólo cuatro misiones, que, por cierto, para ajustarse más a la realidad deberían llamarse escenarios. Cada una de las misiones está compuesta por diferentes tareas, muchas de las cuales sólo nos serán reveladas cuando hayamos cumplimentado otros objetivos previos. Es fácil que nos lleve unas cuantas horas el completar cada misión (y ello es necesario para progresar en la campaña), y es importante resaltar que cada vez empecemos una, la localización de nuestro enemigo variará.

En cualquier caso, el desarrollo de las misiones resultará un tanto frenético para los jugadores acostumbrados a las simulaciones navales serias. Por el contrario esto servirá para atraer a los jugadores no tan expertos (a quienes resultaría aburrido las horas de simulación buscando al enemigo), y de hecho la acción empieza normalmente por meternos rápidamente en harina mediante el lanzamiento de unos cuantos misiles por parte del enemigo, lo que nos obligará a reaccionar de inmediato y utilizar nuestros barcos para abatir semejante amenaza aérea.

Para todos los públicos

En cualquier caso, y pese a que los juegos que ambiciosamente intentan atraer a todo tipo de jugadores suelen resultar fallidos, es justo reconocer que Fleet Command posee suficientes atractivos como para interesar tanto a los "wargamers" más puristas como a quienes pretendan pasar un buen rato con un juego de estrategia sin grandes complicaciones. Los neófitos en simulaciones navales podrán pasar un rato de lo más entretenido patrullando el océano y dándole su merecido a los "chicos malos". Todas las situaciones militares que vemos cada día en las noti-

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, 260Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Jane's
Distribuidor: Electronic Arts

Los diversos océanos del mundo serán tu campo de batalla, y se incluyen detallados mapas del globo terráqueo al completo

cias están presentes en el juego: puedes lanzar ataques con misiles contra emplazamientos de terroristas, rescatar pilotos derribados, vigilar zonas aéreas restringidas, y en general imponer tu propia justicia militar en el mundo. Los jugadores que son incapaces de reconocer las diferencias entre un Flanker y un Tomcat pueden acceder mediante la pulsación de una tecla a la guía de referencia que Jane´s ha incluido en el juego. Por otra parte, la sencillez ya mencionada del interfaz asegura que este tipo de

El truco es...

Nada más comenzar la misión ocúpate de derribar los misiles enemigos para a continuación rápidamente lanzar tus propios misiles, poner en juego tus aviones, enviar las fuerzas anti-submarinos y lanzar ataques contra los emplazamientos terrestres. Ten en cuenta que si resistes los primeros embates enemigos tus posibilidades de sobrevivir aumentarán, pues poco a poco la acción del juego se ralentizará y te permitirá tomarte algún pequeño respiro.

jugadores puedan ponerse rápidamente al frente de la flota naval... ganar ya será harina de otro costal, pero por lo menos podrán pasar un buen rato intentándolo.

Lo curioso es que los jugadores más expertos también encontrarán diversión en Fleet Command, y eso incluso teniendo en cuenta que algunos aspectos tradicionalmente controlados por el jugador en otros juegos de mayor nivel aquí están supervisados por el ordenador. Por poner un ejemplo, es imposible fijar la velocidad, profundidad o altitud de los diferentes dispositivos de ataque.

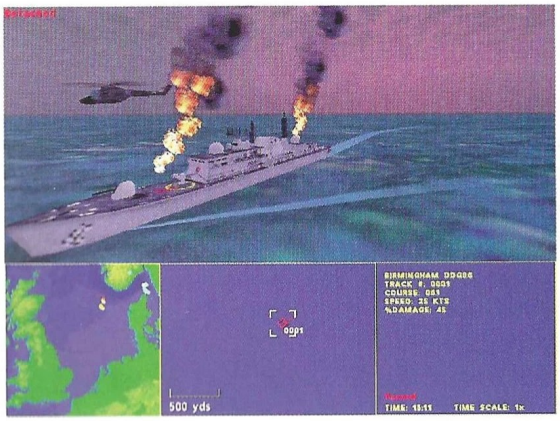
Sin embargo, el juego requiere mucho más control por nues-

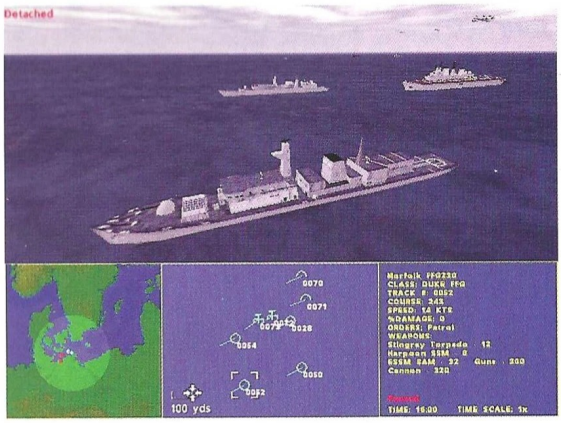
tra parte de lo que cabría esperar en determinadas situaciones: por citar algunos ejemplos, normalmente un helicóptero no atacará un submarino enemigo que haya descubierto a menos que nosotros se lo ordenemos, como tampoco lo hará un avión al que hayamos ordenado identificar un aparato desconocido en caso de que éste sea enemigo. En general, si queremos que una unidad haga algo le tendremos que dar las órdenes oportunas.

Además, es importante recordar que el jugador experto tendrá en sus manos un extenso número de ingenios militares y todos los océanos del mundo para librar en ellos sus batallas.

Juicio sumarísimo

Algunas de las cosas que ocurren en el juego son un tanto discutibles (hacen falta al menos ocho





impactos de misiles para hundir un pequeño carguero), pero a nivel global el juego ofrece un buen balance. Si enviamos un Hornet cargado a tope a combatir contra un Flanker, lo siguiente en lo que tendremos que pensar es en enviar una misión de rescate en busca de nuestro piloto.

En definitiva, que Fleet Command resulta notablemente divertido por la notable gama de acciones que nos permite realizar y por el hecho de incluir 16 ejércitos diferentes para combatir con ellos. Y por si fuera poco el juego incluye un potente y versátil editor de misiones que termina por poner la guinda al pastel.

Calificación

Fleet Command

Pros: El juego pone a nuestra disposición un buen número de ejércitos y máquinas militares, e incluye un potente editor de misiones. La representación 3D de la acción es bastante atractiva.

Contras: La campaña está compuesta por tan sólo cuatro misiones. Aunque el manual está en castellano, Electronic Arts ha decidido no traducir el juego... craso error.

Los colosos del mar

Ancient Conquest

A lo largo de cientos de años, dos grandes naciones como Grecia y Persia se disputan constantemente el dominio de las rutas comerciales a través del mar. Su expansión se supedita al comercio marítimo, y a su poder naval. Los dioses y las fuerzas mágicas ayudan a los contendientes por igual. ¿Cual será la nación que conseguirá el dominio final?

Quien domine el mar, dominará el mundo entero. Y ese es el fin de Ancient Conquest, un programa de estrategia en tiempo real, que nos enfrenta a una conquista marítima y a una guerra abierta entre griegos y persas. Podremos elegir campañas genéricas que consisten de una sucesión de escenarios, donde tendremos unos recursos mínimos y habremos de construir todo nuestro imperio al mas puro estilo Warcraft o Age of Empires. O seleccionaremos directamente una misión o escenario en el que tendremos una situación ya desarrollada con unos objetivos específicos a cumplir.

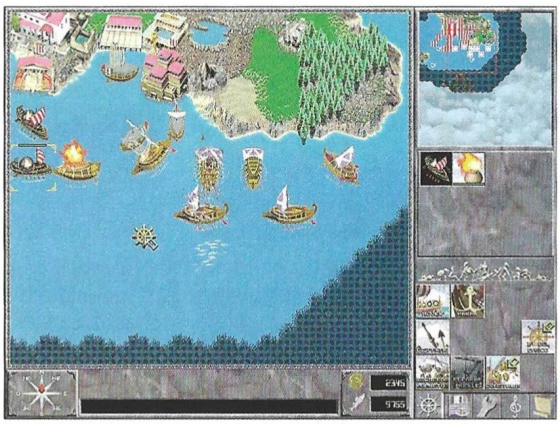
Guerra naval

El noventa por ciento de la acción se desarrolla en el mar. Prácticamente todas las unidades de guerra son barcos, estando cada uno de ellos equipados específicamente con una serie de armas que les capacita para un tipo de acción. Así, por ejemplo, nos encontraremos con barcos destructores de naves, cuya finalidad –sobre todo su ariete–, es la de acabar con las naves enemigas. Tenemos también transportes, recolectores de ámbar (que se traduce en dinero y créditos, que son la moneda de cambio para poder construir) buques pesqueros y de asalto, de transporte, y un largo etcétera de naves que servirán para poder imposibilitar la tarea de que nuestro contrincante domine el mar, así como para facilitar la nuestra.

Dispondremos de un gran arsenal para poder armar nuestros buques, como pueden ser arietes especiales (los persas son temibles en esto) catapultas, el fuego griego y un buen montón mas de inventos que iremos desarrollando a medida que consigamos mas recursos de pesca y dinero.

Infantería, arqueros, poblados y fortalezas

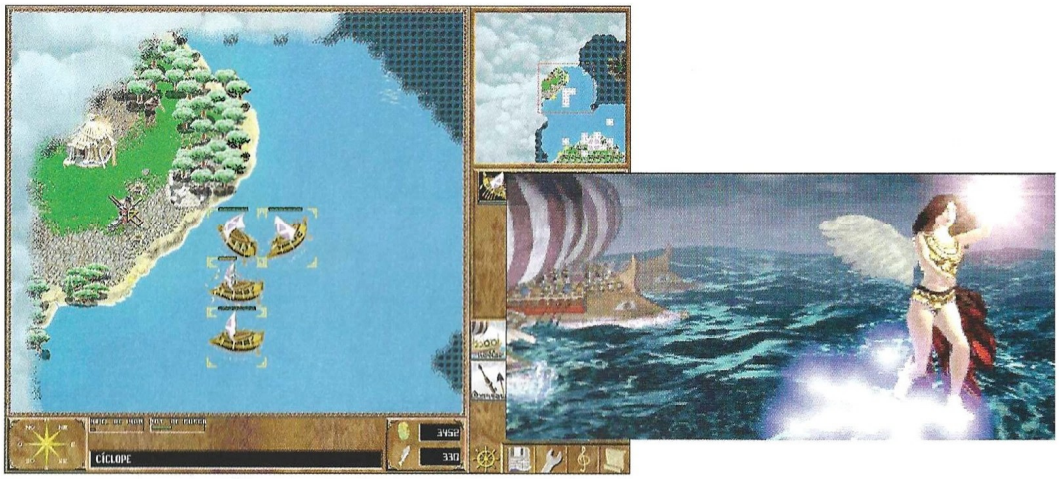
Son los componentes terrestres del programa. Los pueblos se construyen eligiendo las infraestructuras del menú principal. La creación de algunas de las estructuras permitirá la posibilidad de la creación de otras hasta que nuestro campamento este creado y funcione. A su vez, nuestros campamentos están protegidos por algo de infantería. La cantidad es mínima, pues las únicas funciones que tienen es la de proteger, y está representada por los lanceros y arqueros. No es una novedad, pues nuestros buques de guerra estarán equipados con una buena cantidad de ellos. Los lanceros son muy útiles para abordar o defenderse de un abordaje, y los arqueros son temibles sobre todo, equipados con flechas de fuego. Una función parecida tendrán en nuestros campamentos, pero de todas las formas, la defensa mas importante consiste en construir fortalezas, las cuales, al igual que cuando mandamos construir los barcos en nuestros astilleros, podremos elegir según el dinero que queramos gastarnos, escogiendo la configuración mas adecuada y potente según nuestras necesidades.



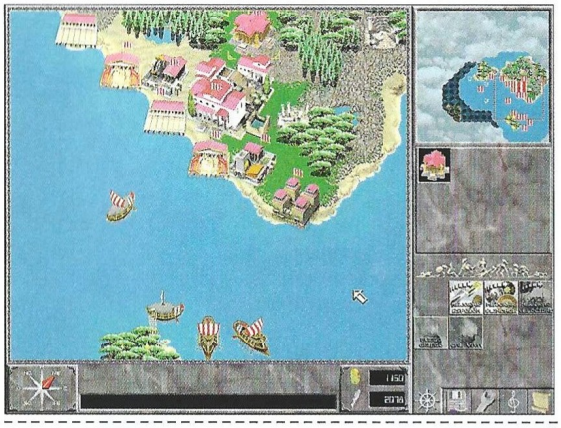
Dioses y magia

No podía faltar en un programa ambientado en el mundo helénico la presencia de dioses y

Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, 20Mb de disco duro libres, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Megamedia
Distribuidor: Friendware



magia. La introducción de personajes míticos y de animales que guardan los inexplorados terrenos por donde avanzaremos, constituye un aditamento ciertamente interesante. Algunos de los héroes se unirán a nuestra causa y otros se podrán alquilar por una módica cantidad. Algunos de ellos tienen una misión bastante importante o gozan de algunas habilidades que nos darán sustanciosas ventajas, otros sencillamente son buenos guerreros o poderosos magos de los que mas de una nave saldrá corriendo a la mínima sospecha de ver quien esta a bordo.



La introducción de personajes míticos y de animales que guardan los inexplorados terrenos por donde avanzaremos, constituye un aditamento bastante interesante

El truco es...

Hay que formar grupos de ataque ambivalentes, con una combinación de naves que en cualquier momento puedan hacer frente a cualquier imprevisto. En cada uno de los grupos tiene que haber mas destructoras de naves para defensa del grupo. Desarrollar las catapultas, el fuego griego y la magia al máximo. Los héroes y los personajes utilizarlos con cuidado, pues son muy valiosos.

En resumen, un programa divertido e interesante, que posee un argumento que lo hace original y recrea una época poco usual, llena de mitos y héroes, y en este caso, de griegos y persas.

Calificación

Ancient Conquest

Pros: Estrategia en tiempo real. Una mezcla muy adictiva de guerra naval, economía y magia. Gráficos detallados y una buena aproximación a las armas navales de la época. Posee un editor de escenarios bastante potente y sus múltiples opciones de juego le confieren bastantes posibilidades.

Contras: Hasta en el nivel mas bajo, es un programa muy difícil. La animación de las figuras terrestres es muy pobre y en ocasiones, brilla por su ausencia. Hubiera sido muy interesante conjugar la guerra naval con la terrestre, pues se echa de menos la acción en tierra. La recolección de recursos es bastante frustrante y con diferencia, uno de los puntos negros del programa.

Ben-Hur Skywalker

Star Wars Episodio I Racer

Hace mucho tiempo, lejos de los conflictos que cambiarían para siempre la vida de aquella Galaxia tan lejana, en el planeta Tatooine estaba a punto de disputarse una de las carreras más prestigiosas del universo conocido. De entre los participantes, tan sólo un nombre propio importaba: Anakin Skywalker

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, disco duro, Windows 95/98, tarjeta aceleradora 3D, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts

Las técnicas de pensamiento creativo siempre existieron, y han sido utilizadas por una minoría de individuos en la historia de la Humanidad, aunque nunca de forma tan rentable como lo ha hecho George Lucas en los últimos veinte años. Uno de los frutos de esta peculiar forma de razonamiento ha sido la saga de la Guerra de las Galaxias. De entre sus manifestaciones más llamativas podemos extraer Racer y, con anterioridad, las escenas que le dieron vida en el filme. ¿Porqué tantos rodeos para explicar este juego de acción? Por una razón bien sencilla: Racer no es otra cosa que un juego de carreras de duódrigas y cuádrigas romanas, realizado en el más puro estilo del clásico Ben-Hur, pero extrapolando la acción a un pasado tecnológicamente más avanzado que nuestro futuro inmediato.

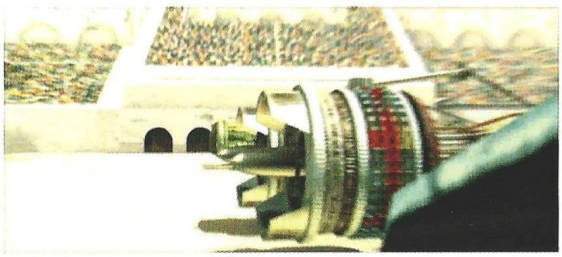
Con esa circunstancia LucasArts se ha ahorrado una cantidad de polígonos importante, ya que actualmente no hubiera podido desarrollarse un juego con las características de las famosas escenas filmadas en Ben-Hur, representando el movimiento perfecto de los caballos al correr. ¡Y no es la única similitud que encontraremos en la saga Star Wars! ¿Alguien no ve en los cruceros imperiales a un destructor de los utilizados en la II Guerra Mundial?, ¿Acaso no es la Estrella de la muerte una copia prácticamente exacta de Mimas, uno de los satélites de Saturno?

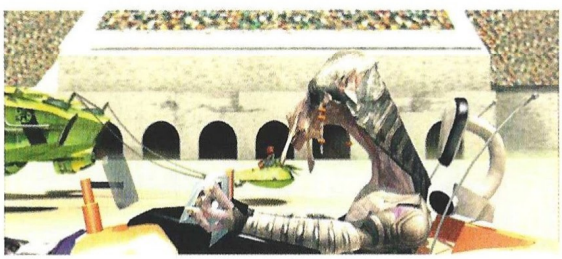
No obstante, estas coincidencias lejos de restar interés a Racer, el juego, que es el objeto de nuestro análisis, hacen que nos sintamos cómodos ante elementos desconocidos que, sin embargo, respiran cierto aire familiar. Ese es el encanto del mundo Star Wars, pero Racer contempla además elementos propios que le otorgan una nueva identidad en cuanto juego de acción. Todas esas características tan impactantes serán las que analicemos a partir de ahora en este artículo.

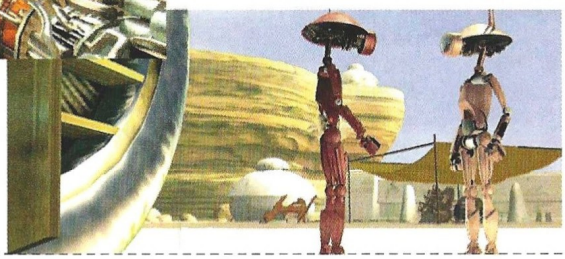
Los vehículos

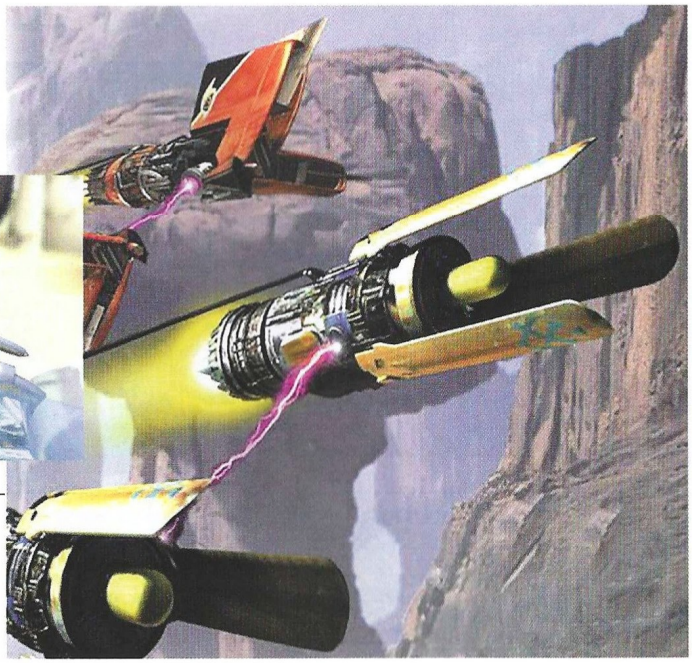
A primera vista parecen ingobernables por su mismo diseño. ¿Dos motores gigantescos que levitan a unos metros del suelo y tiran a través de sendas riendas de una pequeña vaina situada detrás de ellos? ¿Un yugo creado por haces de electricidad para mantener unida la yunta y paralelos el uno junto al otro? Un tanto extraño, sí, pero a pesar de ello, cuando comienzas a jugar te das cuenta de la suavidad de los movimientos con que manejas los transportes, su fiel y dinámica respuesta a las órdenes que vayas mandando, la elasticidad de sus motorizaciones... En definitiva: una maravilla.

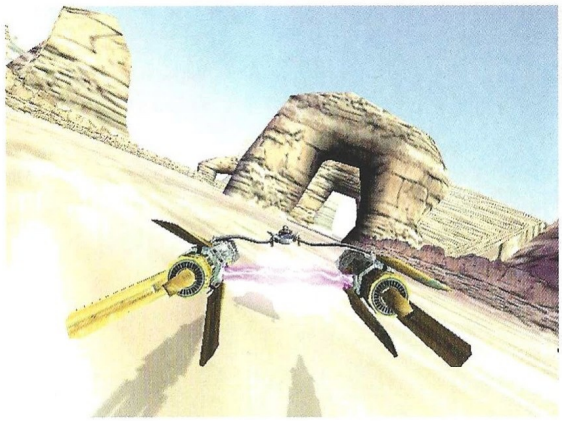
Se conducen como si fueran coches de carreras normales, sólo que su aspecto desconcierta un tanto al jugar las primeras vueltas. Pronto te acostumbrarás a los gi-









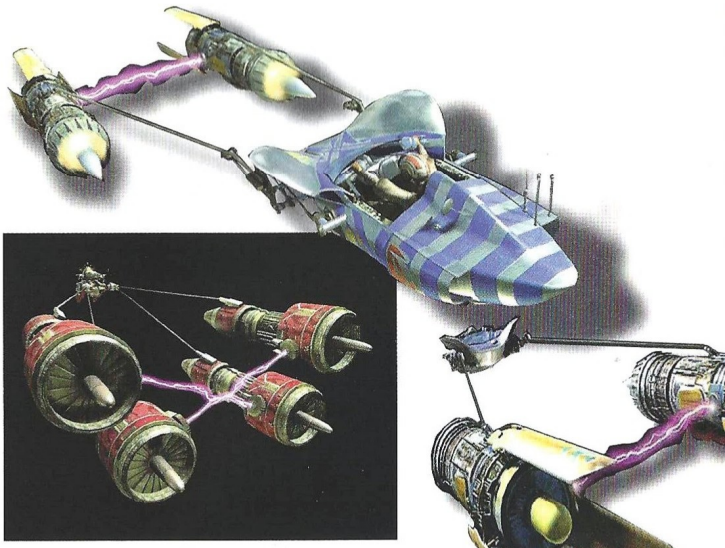


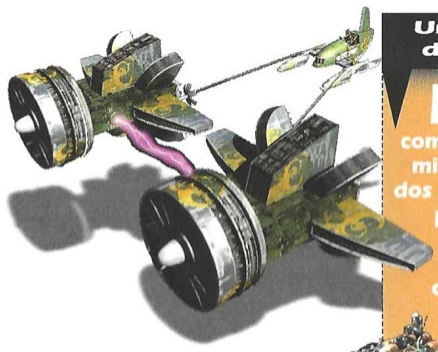
ros de los motores para tomar las curvas, a su inclinación para dar impulso en los bruscos cambios de rasante, o en los saltos tan impresionantes que deberás efectuar sobre puentes rotos, para llegar al otro extremo de la pista sobrevolando vacíos imponentes o extraños lagos de luz mortecina...

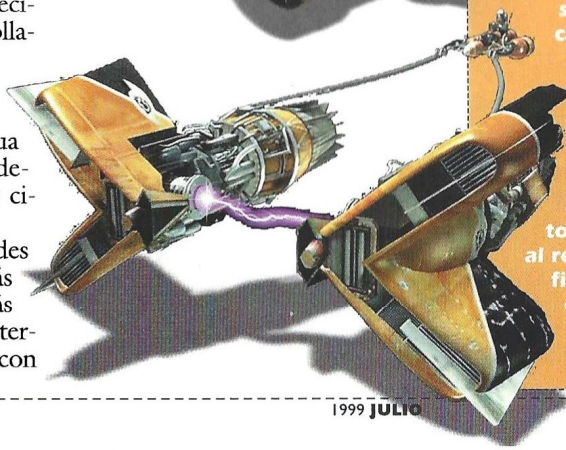
¿La velocidad?

Alcanzarás más de 500 Km/h, pudiendo llegar en ocasiones a los 800 si no cometes errores al pilotar. Eso hará que los gráficos que discurren a tu alrededor corran como nunca has imaginado que podía ocurrir en tu ordenador. La sensación de velocidad es mucho más acusada y de mayor realismo que en un simulador de vuelo de cazas, por citar un ejemplo, debido a que los acontecimientos que vivirás se desarrollarán a ras del suelo y muy cerca, en ocasiones, de las paredes de cañones, calles de ciudades, túneles bajo el agua de los océaños o entre desfiladeros montañosos nevados por citar algunos ejemplos.

De entre las posibilidades que te ofrece la cámara, podrás elegir tres, que son las más aconsejables. Una es una interpretación en primera persona con la parte anterior de las turbinas enmarcando tu campo de visión. La sensación de velocidad es mucho mayor desde aquí. La segunda posibilidad contempla el vehículo en tercera persona desde una perspectiva cercana y la tercera es igual pero desde una posición más alejada. Esta última será la que te permita una mejor respuesta a las eventualidades que surjan ya que contempla una visión más general de tu entorno. Otras vistas, como aquella en la







Un vórtice de extemporaneidad

Los vehículos con los que se compite en carrera se llaman podracer. Son unas complejas máquinas muy delicadas que requieren ser mimadas constantemente por los androides Pit, creados a tal efecto, para encontrarse siempre a punto y preparadas para un pleno rendimiento. A diferencia de lo que ocurría en juegos de corte similar –si es que pudiéramos considerarlos así–, tales como Rollcage o Dethkarz, los podracers no llevan armamento, tan sólo disponen de una gran aceleración para alcanzar una velocidad de crucero en pista impresionante. Posibles agresiones tales como choques laterales para lanzar a tus contrincantes fuera de pista y tu destreza, serán lo único de que dispongas para ganar las carreras.

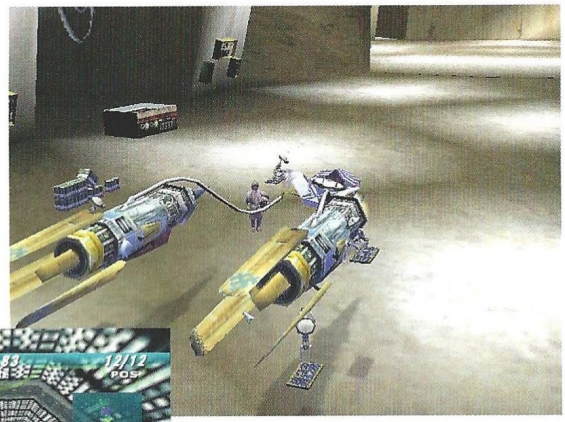
Existen podracers de dos y cuatro motores, y tendrás que enfrentarte en ocasiones contra más de una veintena de oponentes. Estos vehículos pueden ser modificados atendiendo al resultado de tus clasificaciones en carrera. Si prefieres el modo multijugador, soporta hasta ocho contrincantes, aunque tendréis que tener un juego en cada máquina si queréis disfrutarlo.

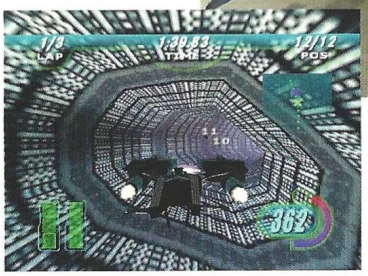
Alcanzarás más de 500Km/h, pudiendo llegar en ocasiones a los 800 si no cometes errores al pilotar

que se observa el vehículo de frente o por los lados, son casi meras curiosidades, ya que pilotar así en la carrera es inviable.

Un mundo de sorpresas

En realidad serán ocho mundos los que disponen sus circuitos a tu merced para que puedas disputar las carreras. El orden en un campeonato será piramidal, pudiendo acceder a determinados circuitos a medida que venzas en los anteriores. La dificultad en las carreras dependerá en gran medida del vehículo que elijas para competir, dado que las diferentes características de cada uno, hacen que su gobernabilidad redunde en perjuicio o beneficio del resultado final de la competición dependiendo del circuito por el cual discurra la carrera. Como es natural, el podracer de Anakin Skywalker es el más equilibrado y el que te permitirá lujos al alcance de pocas máquinas de corte similar.





Los circuitos contemplan pistas que avanzan por el desierto enTatooi-

El truco es...

Cuando llegues a una zona en donde tengas que saltar al vacío, deberás inclinar tus motores hacia arriba para tomar suficiente impulso y conseguir así llegar al otro extremo de la pista. Gira los motores hasta ponerlos en vertical cuando llegues a un paso estrecho. No efectúes movimientos demasiado bruscos porque perderás el control. A pesar de la velocidad a la que todo discurre, el podracer es muy suave en su comportamiento.

¡Cómo una exhalación!

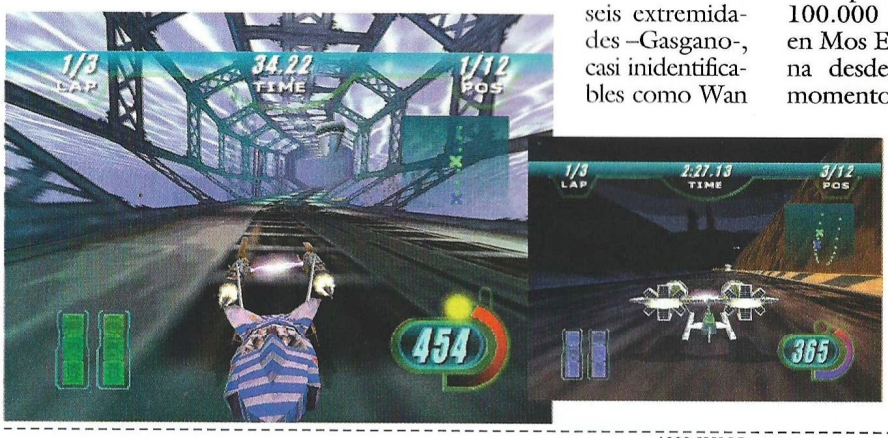
Gobernarás tu vehículo desde la vaina que se encuentra a unos quince metros por detrás de las turbinas, unida a ellas gracias a unos cables de dirección semejantes a riendas. Estos conductos son el soporte de las comunicaciones entre los mandos de la cabina del piloto y los motores, a la hora de efectuar las maniobras. Todo se lleva a cabo jugando con las leyes de la aerodinámica dada la velocidad a la que discurren las carreras.

Así, los giros, por ejemplo, se producen cuando además de la participación de los motores, se observan movimientos en una especie de flaps laterales incorporados en las vainas donde se aloja el piloto. Uno de los mandos del juego permite girar la disposición inicial en paralelo al suelo respecto de los motores en un ángulo de 90° para situar uno sobre el otro, en vertical, sin perder la dirección ni el control de tu podracer. Esto es necesario para que puedas colarte por algunos tramos de pista que son extremadamente estrechos. No pierdas de vista a Sebulba: es el más prestigioso campeón.

Serán ocho mundos los que disponen sus circuitos a tu merced para que puedas disputar las carreras

ne, entre ciudades y sus complejos arquitectónicos como la de Aquilaris, o campos de pruebas con forma ovalada creados a tal efecto como en la clásica Nascar Racing. Correrás a través de mundos montañosos con aire budista, a lo largo de los glaciares de Ando Prime o por entre los campos de luz y gas en las minas de Ord Ibanna, uno de los más extraños lugares en donde hayas imaginado celebrar una carrera.

En definitiva, se trata de una excitante visión del universo Star Wars, contenida en singularidades de dificil clasificación. Tus contrincantes podrán parecer cabras como Sebulba, chinches como Ben Quadinaros, seres amorfos con seis extremidades –Gasgano-, casi inidentificables como Wan Sandage o cobayas como Ratts Tyerell..., pero de una cosa puedes estar bien seguro: no conocen la piedad. Su única meta en la vida es ser campeones de la galaxia y no tendrán ninguna consideración contigo cuando comience la primera carrera frente a 100.000 expectadores en Mos Espa, ninguna desde el exacto momento en que Jabba el Hutt dé la orden de salida en el planeta Tatooine. ¡El espectáculo dará comienzo entonces, y podemos asegurarte que será el mayor de la galaxia!



Calificación

Star Wars Episodio I Racer

Pros: Muchos circuitos y vehículos. Entorno 3D y manejo impecable. Banda sonora imponente.
Contras: Se echa en falta el uso de armas para importunar a los participantes que te preceden.

La jungla del asfalto

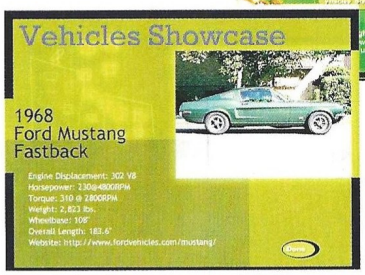
Midtown Madness

Si alguna vez soñaste con ponerte al volante de algunos de los coches más legendarios de Estados Unidos y poder pasar por alto cualquier ley de circulación existente, esta puede ser tu oportunidad.

Después de participar en rallies, campeonatos de Fórmula 1 y demás competiciones automovilísticas, nos llega Midtown Madness, un título que como su nombre indica nos absorbe en una de las mayores locuras vividas al volante de un coche. La acción se desarrolla de manera un tanto distinta a otros títulos; en Midtown Madness nos pondremos a los mandos de uno de los 10 vehículos que se nos ofrecen, entre los que podremos encontrar desde el legendario Ford Mustang Fastback del 68 hasta el Volkswagen Escarabajo de nueva generación, pasando por un autobús, un coche de policía e incluso un camión. El objetivo del juego será, en cierto modo, igual al de cualquier otro juego de conducción, deberemos competir por la victoria en un determinado número de circuitos frente a unos rivales de lo más agresivo. En este punto es donde las comparaciones terminan, puesto que este nuevo título ha sacado sus circuitos directamente de la ciudad estadounidense de Chicago, pero no se ha conformado simplemente con eso, no, como si realmente nos hallasemos en la ciudad nos encontraremos con todo lo que hay en ella: peatones, tráfico, policía y muchas más cosas, con lo que ganar no será tan fácil como puede parecer.

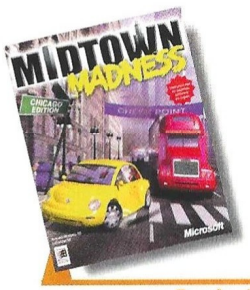
Más vale maña que fuerza

Al contrario de lo que pueda parecer, Midtown Madness no se sirve de la fuerza, sino de la astucia. Cuando comencemos una carrera, nuestros rivales comenzarán a empujarnos para intentar dejarnos rezagados en el último puesto, y en muchas ocasiones les funcionará. Sin embargo, si nosotros tratamos de hacer lo mismo, además de quedar en último lugar terminaremos con el coche totalmente destrozado, con lo que el tiempo perdido será aun mayor. Aquí es donde entran en juego los múltiples atajos con los que cuenta cada itinerario, lo que no quiere decir que todo vaya a resultar sencillo: nuestros rivales también sabrán dar buena cuenta de ellos. Si vamos en buena posición y no tenemos conocimiento de alguno de estos atajos, seremos rápidamente rebasados por algún "fullero" competidor. Aunque todo hay que decirlo, también tendremos la posibilidad de jugar en circuitos casi cerrados, y si decimos casi es porque siempre habrá una callejuela ajena al recorrido que acorte distancias.



Palmo a palmo

La ciudad en la que se desarrolla el juego está fielmente reproducida en todos sus aspectos. Nos podremos encontrar bordeando el conocido lago Michigan e incluso zambulléndonos en él, o atravesar el barrio chino a gran velocidad, incluso cabe la posibilidad de entrar en un centro comercial. Cada semáforo, cada señal de stop y cada detalle típico de una gran urbe está presente aquí. El realismo de lo que nos rodea llega hasta límites insospechados. Cuanto más se juega, más detalles parecen surgir ante nosotros, y lo mejor de todo es que dan la sensación de no terminarse nunca. Por ejemplo, si vamos en sentido contrario por la autopista y provocamos un accidente en cadena –algo más que habitual– los coches que estén involucrados encenderán las luces de emergencia para avisar a los que vengan por detrás, aunque antes de eso tratarán por todos los medios de esquivarnos.



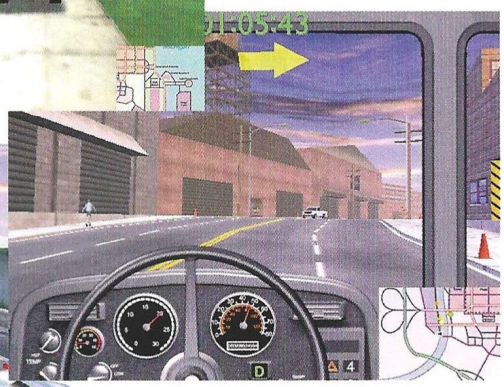
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166 ó Pentium 133 con aceleradora 3D de 4MB, 32MB de RAM, CD-ROM 2x, 300MB de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Angel Studios
Distribuidor: Microsoft

El sistema de reacción que se ha utilizado en los peatones es realmente inteligente. Cuando conduzcamos de un modo temerario se pararán y analizarán la situación, después habrá dos posibilidades, saldrán corriendo y terminarán por saltar hacia algún lado; o la más inteligente y a la vez graciosa, buscarán una pared, valla o recoveco para pegar la espalda a él y así evitar ser atropellados por un maníaco al volante. La verdad es que jamás podremos atropellar a un viandante y esta es la forma que ha utilizado Microsoft para que todo quede más real y divertido (y carente de "gore").

Con estilo

Así es como hay que describir el apartado gráfico de Midtown Madness. Como ya hemos señalado anteriormente, los lugares más carismáticos de Chicago están fielmente representados mediante un brillante engine 3D, que sólo se ve afectado por un efecto de "popping" que en algunas ocasiones es molesto, puesto que veremos aparecer de la nada algún que otro rascacielos, y esto sucede debido a que son elementos exageradamente grandes, así que éste error puede pasarse por alto. En cuanto a los vehículos, quizá son el aspecto más flojo del juego: están bien diseñados, pero en algunas ocasiones dan sensación de "irreales", es decir, no están todo lo bien integrados que debieran con el entorno general y en ocasiones dan la sensación de ser algo "cuadrados". Otro aspecto que se hubiera podido pulir algo más es el control sobre estos. Habrá veces que resulte imposible recuperar el control una vez que lo hayamos perdido, con lo que será realmente difícil acabar en una buena posición al final del trayecto. Por otro lado, opciones no nos faltarán. Podremos decantarnos por disputar un campeonato normal en el que deberemos seguir un orden para atravesar cada Checkpoint, o recorrer la ciudad a nuestro aire, en plan turístico. Aunque sin duda, la más divertida será la opción multijugador. En este modo de juego deberemos recorrer la ciudad en busca de una enorme barra de oro. Una vez encontrada habrá dos posibilidades, llevarla al banco o a un escondite; en ambos casos deberemos evitar a toda costa que los otros jugadores nos la arrebaten a fuerza de chocar contra nosotros. Aquellos que se pirren por la simulación automovilística y gusten de sensaciones nuevas, encontrarán en Midtown Madness un filón inagotable en lo que a jugabilidad se refiere, de eso no nos cabe la menor duda.

La ciudad en la que se desarrolla el juego está fielmente reproducida en todos sus aspectos



El truco es...

Intenta evitar a toda costa los choques con los contrarios si quieres acabar en un buen lugar. La mejor manera de salir victorioso es practicar en la opción Cruise para así aprender todos los atajos de la ciudad.

Calificación

Midtown Madness

Pros: Uno de los títulos más divertidos que se pueden encontrar en lo que a conducción se refiere. La ciudad está realmente bien concebida y gráficamente está bien.

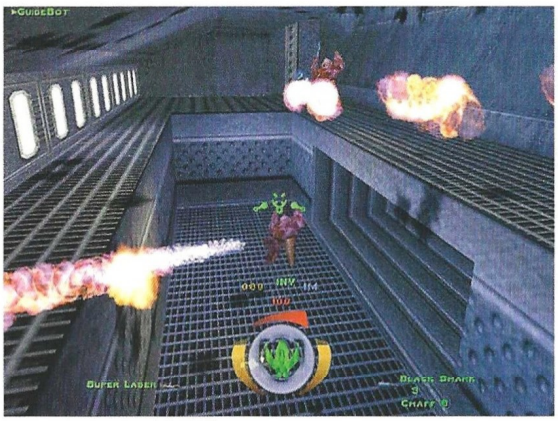
Contras: Algunos pequeños fallos gráficos en la generación del entorno. El control de algunos vehículos podría haberse mejorado.

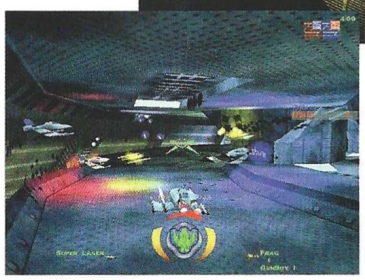
La rebelión de las máquinas

Descent 3

Hubo un tiempo en el que las máquinas se rebelaron contra el hombre, un tiempo en el que todo el universo entró en un caos total. Aquel día algo cambio...

Tras una fastuosa secuencia de introducción en la que se nos narra el cómo las máquinas de una estación espacial comienzan a tomar vida propia después de algunos sucesos extraños, empieza el que se podría considerar como el mejor capítulo de la saga. Esta nueva entrega de Descent retoma lo que ya se pudo ver en las dos ediciones anteriores, aunque por supuesto todo está elevado a la máxima potencia. La mecánica del juego sigue siendo la misma, sólo que en esta ocasión tendremos más puzzles que resolver, más variedad de armas –que a su vez son bastante más destructivas– y como no, unos enemigos mucho más agresivos e inteligentes. Lo que Interplay busca con éste Descent 3 es sin duda alguna asombrar, aunque de rebote consigue también marearnos notablemente. Sí, asombrar con un juego que es peculiar desde sus inicios, y que aunque cuenta con un gran número de detractores tiene también tras de sí una gran estela de fervientes seguidores.





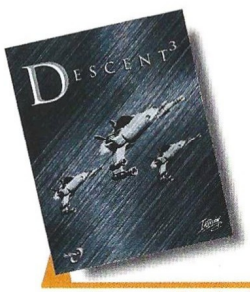
Técnica

Descent 3 es técnicamente de lo mejor que hay. El renovado motor 3D del que hace gala es realmente asombroso, incluso en ocasiones uno se olvida que juega a Descent si no fuera por el modo de control que ha empleado desde sus inicios. Los efectos de luz con los que nos encontraremos dejarán con la boca abierta a más de uno, y todos los ingenios mecánicos que veremos a lo largo del juego están perfectamente animados; además, la inteligencia artificial de la que gozan nos dejará poco tiempo para respirar: nos veremos continuamente asediados, y no nos servirá de mucho huir, pues nos perseguirán hasta los confines del universo si ello es necesario.

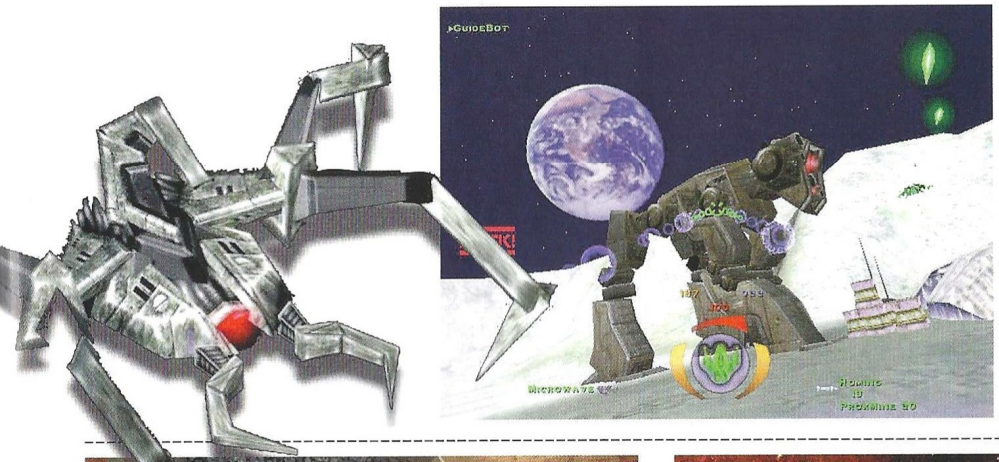
Aunque lógicamente, tanta técnica tiene un precio. Para poder movernos con soltura por el mundo de Descent 3 necesitaremos contar con una máquina verdaderamente potente, y no valdrá de nada bajar algo la resolución y demás. Para mover el poderoso engine de éste juego hay que estar al día en lo que a hardware se refiere, y sólo los más afortunados disfrutarán plenamente de las sensaciones que ofrece.

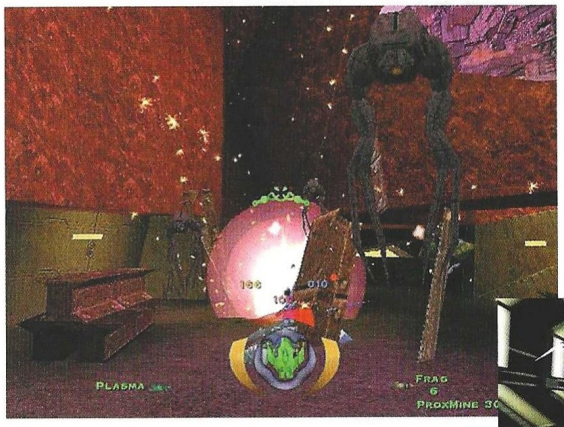
Control... o en realidad descontrol

Por desgracia –o tal vez no– Descent 3 sigue haciendo gala del control que lo ha caracterizado en las anteriores entregas. Además de utilizar una cantidad ingente de controles, el mareo será inevitable en muchos de los casos. La rapidez con la que se mueve nuestro vehículo, junto a los consabidos efectos de luz y múltiples enemigos, harán que en más de una ocasión perdamos el norte. Quién no haya jugado a las ediciones anteriores

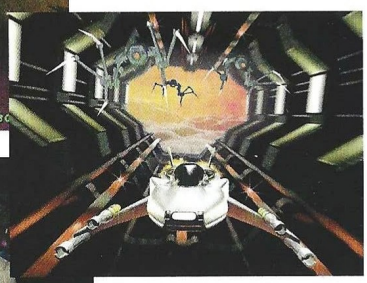


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 210MB de disco duro libres, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta aceleradora 3D de 4Mb, tarjeta de sonido, ratón, SVGA
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin





Los efectos de luz con los que nos encontramos dejarán con la boca abierta a más de uno



El truco es...

Acércate con cautela a todos los rincones y analiza el terreno sin prisa, lo mejor es pillar desprevenido a todo lo que se nos cruce en el camino; los enemigos son muy inteligentes, pero no tanto. Recuerda, son máquinas.

y esta sea su primera incursión en un juego de éste género, sabrá a lo que nos estamos refiriendo. Cuando tratemos de encarar a un enemigo o incluso huir, el punto de mira central comenzará a tambalearse hacia todos los lados, llegando en ocasiones al límite de lo soportable. En cuanto al control, se podía haber simplificado bastante, ya que seguiremos contando con una infinidad de acciones que en ocasiones se nos antojan inservibles. Los que acostumbren a jugar con ratón en éste tipo de juegos pueden acabar realmente frustrados cuando traten de eliminar algo. De repente se quedarán boca abajo mientras los enemigos, de un modo incesante, nos acribillan hasta que vemos con estupor como reventamos en mil pedacitos de chatarra sideral. Aunque hay que decir que si persistimos lograremos avanzar algo. En definitiva; es demasiado difícil de jugar, sobre todo para principiantes.

En resumidas cuentas

De lo que no hay casi ninguna duda es de que Descent 3 entrará por la puerta grande para los fanáticos de su estilo. El sistema de juego es adictivo una vez que uno se familiariza con el complicado control del vehículo que tenemos a nuestra disposición. Además de todo esto el argumento es atractivo y como no, el entorno gráfico del que goza el juego alcanza el sobresaliente. Una cosa es segura, todos los que se acerquen a él quedarán atrapados –al cabo de un tiempo- por las muchas virtudes que posee, sobre todo comparándolo con las anteriores entregas. Tanto los que ya gozaran con los anteriores, como los amantes de los juegos en primera persona, quedarán más que satisfechos.

Calificación

Descent 3

Pros: Un apartado gráfico sensacional, sobre todo mirando atrás y viendo las dos anteriores entregas. El argumento del juego es atractivo.

Contras: El control. Si no tenemos a mano una pastilla contra el mareo podemos acabar pálidos y retozando en el suelo. Las máquinas no atraen tanto como las personas en el desarrollo de un juego.

La caballería ligera de Eridani

Mechwarrior III

Allá donde el peligro es mayor, la Confederación envía uno de los cuerpos de exploración y ataque móvil más prestigiosos de las fuerzas Battlemech: la caballería ligera de Eridani. Nada se sobrepone a esta imparable fuerza mecánica tripulada por humanoides.

Una tercera parte mejorada y muy ampliada en prestaciones y posibilidades, llega hasta nosotros, haciendo uso de toda la tecnología disponible para ofrecernos unos gráficos detallados y unos efectos impresionantes. Con varias campañas disponibles y una masiva selección de escenarios, las posibilidades de juego son muy altas. Es muy recomendable jugar los escenarios en red, los cuales consiguen elevar la jugabilidad compartiendo unidad y misiones en conjunto a través de Internet o de otros jugadores conectados en serie.

El mundo de Mechwarrior III

A diferencia de sus antecesores, una vez elegida la campaña o el escenario adecuado, compraremos las unidades con las que combatiremos. Estas se han visto aumentadas considerablemente, con nuevos tipos de Mech pesados como base de nuestro ataque. También se hallan a nuestra disposición todo un laboratorio donde podremos controlar la producción de Mechs y sobre todo, la renovación y el añadido de piezas, la mejora de materiales, la selección y compra de armamento mejorado o nuevo y la reparación de los Mechs dañados en combate.

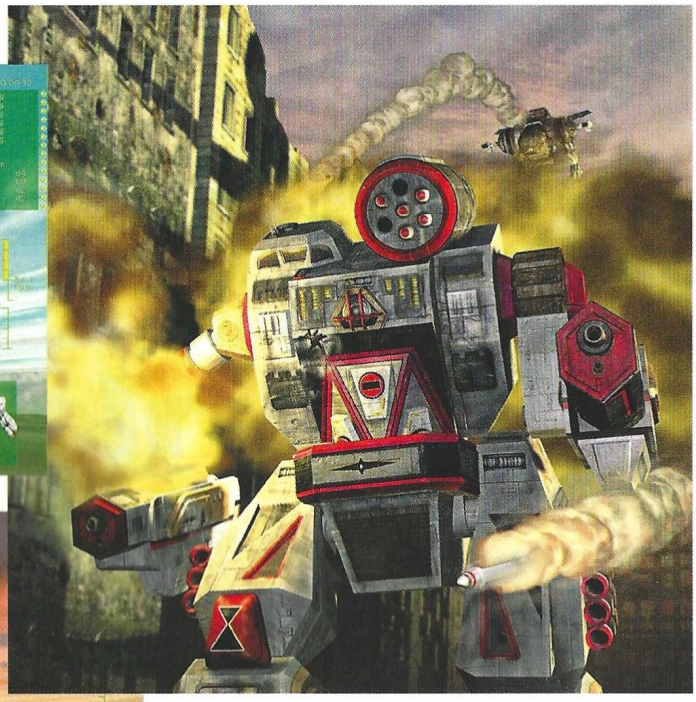
Las zonas por las que discurre nuestra cruzada de destrucción masiva cambian según el mundo donde nos encontremos e incluso de la zona por la que estamos avanzando y podremos observar desde mundos helados, hasta extensos desiertos pasando por praderas, jungla y solitarios cañones. Una vez dentro de nuestro vehículo, una serie de pantallas y un monitor situado a la derecha de la pantalla, indicará tanto los accidentes del terreno como las fuerzas hostiles y aliadas que aparecen en nuestro camino.

Si hay algo mejorado en Mechwarrior III, es el desarrollo de la acción. Es mucho más frenética e intensa que su anterior versión y sobre todo, con una calidad mucho mayor tanto a nivel estratégico como al táctico. No sólo el enemigo supera en número a nuestras fuerzas, sino también los mechs contra los que tenemos que combatir son muy diferentes.

En el Centro de Mando de la Confederación

Al comienzo del juego podremos seleccionar si queremos escenarios de entrenamiento o si por el contrario, preferimos seleccionar la campaña completa. Los escenarios de entrenamiento son muchos, y cada uno de ellos nos presenta objetivos y mundos diferentes y es la opción más indicada para empezar a aprender el manejo de los sofisticados vehículos a nuestro cargo.

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 2x, 240Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, SVGA, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Zipper interactive/ Microprose
Distribuidor: Proein



Una vez que nos hemos soltado un poco y sabemos manejar todo nuestro equipo, pasaríamos a elegir la campaña. En el programa que nos ocupa, la campaña está basada en la consecución, por orden, de los escenarios disponibles. Los escenarios, bien cuidados y estudiados, empiezan con una información de la misión y los objetivos a cumplir, pasando por la selección de armamento y Mechs que van a entrar en combate. Por supuesto, tanto los escenarios como las máquinas poseen un nivel gráfico estupendo, y si nuestro equipo posee unos requerimientos de sistema altos y una tarjeta gráfica 3Dfx, las texturas, rapidez de movimientos y suavidad están tan aseguradas como la buena impresión que Mechwarrior III puede llegar a causar.

El truco es...

Una buena estrategia es llevarlos a campo abierto para poder destruirlos con facilidad. Guardar las distancias con los grupos de Mech enemigos, pues ellos pueden seguir la misma estrategia. Estar demasiado agrupados es un peligro. Utilizar las armas guiadas para acabar con los Mechs más poderosos, dejando las manuales y más ligeras para los más débiles y a corta distancia.

Otras posibilidades

El juego por Internet está previsto en la nueva versión de Mechwarrior III. Tanto con protocolos TCP /IP, IPX, Módem o Cable serie podremos disfrutar a distancia de un programa que se presta al juego en equipo. Otra de las ventajas que observaremos es la mejora de los Mechs y la posibilidad de crearlos y configurarlos a medida de una forma mucho más completa y sencilla que en las anteriores versiones.

Finalizando, podríamos decir de este programa que está lleno de posibilidades y con una jugabilidad más que aceptable, en la que podrían haber sido mucho más generosos añadiendo lo único que se echa en falta: un editor de escenarios. De todas las ediciones de Mechwarrior es la mejor realizada a nivel estético, con una acción más que impecable y que consigue crear una atmósfera de intensidad y emoción que está fuera de toda duda.

Calificación

Mechwarrior III

Pros: A nivel gráfico es impresionante, sobre todo con la versión 3Dfx. Acción intensa, buena banda sonora, juego por red y un manual muy completo que sigue las reglas del juego de mesa. Efectos especiales muy logrados, siendo a nivel estético el mejor de la saga hasta ahora.

Contras: Requiere tarjeta 3Dfx para aprovechar todas sus posibilidades. La campaña, que es una consecución de misiones, se queda corta en cuanto a desarrollo y número de misiones. Se echa de menos un buen editor de escenarios.

Esos pequeños cacharros

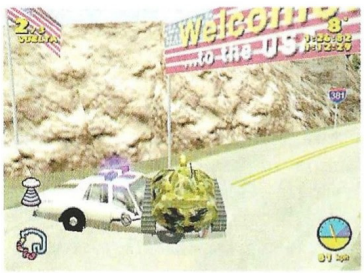
Tank Racer

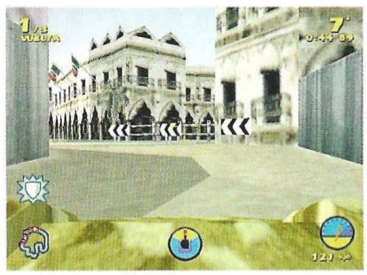
Más de uno de vosotros daría lo que fuera por conducir un carro de combate a una velocidad deliciosamente alta y disparar a diestro y siniestro a todo lo que se mueva. Tank Racer puede ser la llave.

El agradable aroma del campo, una merendola en familia y lo más importante de todo... una carrera de tanques disparando de un sitio a otro para que todo sea más llevadero. Eso es prácticamente lo que sucede en Tank Racer de Grolier Interactive, en sentido figurado, lógicamente. Lo que podríamos llamar "juego de carreras" también podría ser llamado "juego de disparos", o porqué no, ambas cosas. Eso es exactamente lo que nos encontraremos la primera vez que lo introduzcamos en nuestro ordenador. Tank Racer es un híbrido de algunos géneros perfectamente conjugados, si bien unos tienen más garra que otros. El sistema de juego que emplea es muy sencillo. Básicamente, la acción transcurre en circuitos con un aspecto de lo más "rural", en los que encontraremos todo tipo de detalles graciosos. Desde vacas de "cartón piedra" hasta coches de policía, impotentes ante el peso de nuestro preciado tanque Sherman.

Vehículos

Los vehículos de Tank Racer no destacan precisamente por la variedad, todos son iguales a excepción del color que tenga cada uno, y por supuesto las características. Con esto, la selección no será demasiado complicada, sólo nos limitaremos a elegir lo que más nos convenga en cuanto a velocidad, resistencia, aceleración... Cada circuito exigirá de un tanque una cosa u otra. Si un recorrido es más escarpado, nos convendrá un tanque más resistente; si por el contrario la mayor parte de una carrera se desarrolla por asfalto o terrenos menos áridos lo mejor será elegir el que posea la mejor velocidad punta. Aparte de esto no se nos da nada más. Aunque si tenemos en cuenta el factor batalla –algo presente de manera constante– quizá nos interese más hacernos con el vehículo que cuente con una mayor resistencia, debido a que mientras vamos accediendo a circuitos superiores los contrincantes son más agresivos. Así, cuando ya hayamos superado dos o tres, el ataque enemigo será incesante y nos sacará de la trayectoria en más de una ocasión si no tenemos mucho poder de resistencia. Las armas con las que cuentan cada uno de los tanques son las mismas. A la que ya tienen por defecto, se les unirán otras de manera momentánea, munición que lloverá del cielo, en sentido literal, puesto que caerá en unas cajas con paracaídas. Desde misiles dirigidos hasta turbos, pasando por escudos de protección a los impactos. La manera de disparar será muy sencilla, sólo tendremos que girar la torreta hacía el ángulo que queramos –de manera horizontal– y disparar, tan sencillo como eso. El número total de estos carros de combate asciende hasta la cifra de 12, más 3 ocultos.

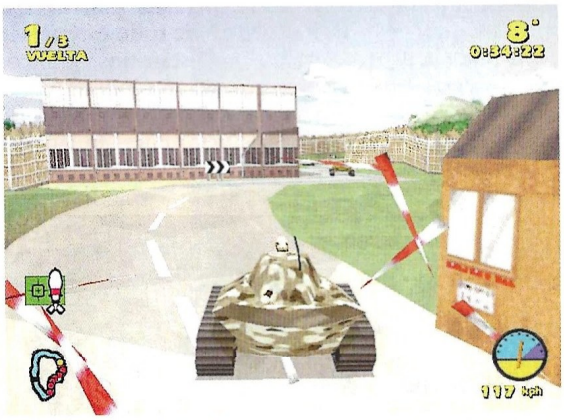


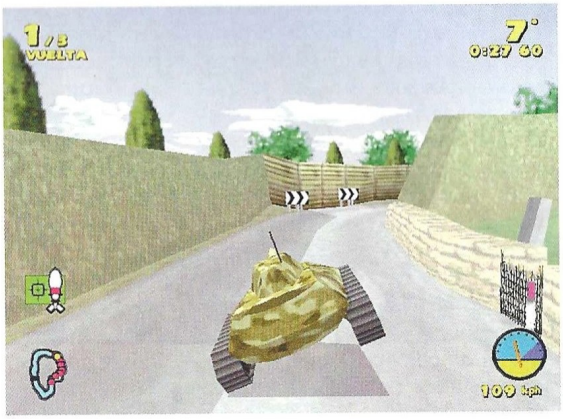


Circuitos y demás

Los circuitos son lo mejor de Tank Racer. Los lugares más dispares los encontraremos aquí. Desde un parque temático hasta una cúpula lunar, pasando por sitios más habituales como un pueblo o un pantano. Los 14 circuitos con los que cuenta el juego, serán distribuidos en tres campeonatos: Bronce, Plata y Oro.

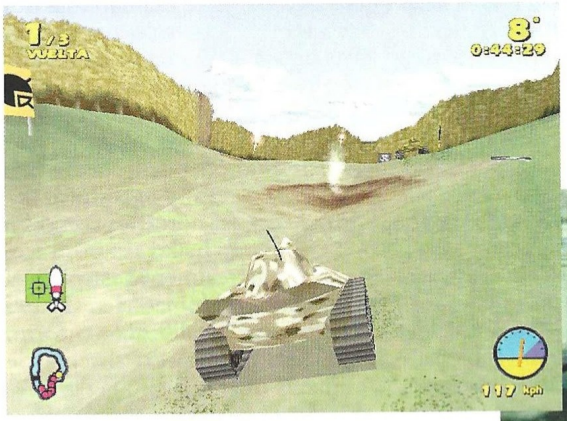
Precio: 4.990
Requerimientos : Pentium 166, 32MB de RAM, 50MB de disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D de 4MB, SVGA, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Grolier Interactive
Distribuidor: Virgin Interactive





Los 14 circuitos con los que cuenta el juego serán distribuidos en tres campeonatos: Bronce, Plata y Oro

Cada uno de estos campeonatos tendrá un número específico de circuitos que irán en aumento. Hasta que un recorrido no sea superado en una buena posición no tendremos acceso al siguiente, y así de manera consecutiva. En cuanto a las modalidades, estas son algunas de las que encontraremos: el modo carrera copa, en el que deberemos ir consiguiendo los mejores puestos para subir puntos en la clasificación general y así acceder a categorías superiores; el modo de carrera en solitario, en el que podremos correr en los circuitos que ya hayamos conseguido en el campeonato; y como no, el modo multijugador, uno de los más divertidos que hay y más completos. En él encontraremos dos modalidades, la de batalla y la de carrera. Ni que decir tiene que la de batalla será la más divertida, tendremos que destruir a los demás contrincantes para vencer y así quedarnos solos. En la de carrera competiremos igual que en el modo campeonato, sólo se diferencia por no seguir unas directrices en cuanto a clasificaciones. El apartado gráfico de Tank Racer está bien elaborado, es sencillo pero sólido, con un aspecto de dibujo y estructuras buenas, aunque quizás peca en demasía de informal, pero no todo va a ser con tonos adultos. La sensación de velocidad que transmite no es mala, pero no es toda la que nos gustaría, aunque todo hay que decirlo, unos carros de combate a más de 100 kilómetros por hora ya es mucho. En fin, no está precisamente dedicado a los amantes de la velocidad en estado puro, pero puede proporcionar buenos ratos a los fanáticos de los arcades y que además busquen algo nuevo.



El truco es...

Cuando estemos en posesión de un arma poderosa, capaz de desbancar a un contrario de un solo impacto, lo mejor será reservarla para cuando nos encontremos cerca de él y en un espacio amplio, sin demasiados obstáculos.

Calificación

Tank Racer

Pros: El juego resulta divertido como pocos y tiene una gran variedad de circuitos. El modo multijugador es de los mejores que se pueden ver en un juego de éste estilo.
Contras: La poca variedad en cuanto a vehículos puede desanimar a más de uno. No apto para amantes de la velocidad en estado puro y simuladores de temática real.

...y la luz se le apagó

Star Wars Episodio I
La Amenaza Fantasma

El ansia por jugar con La Amenaza Fantasma, la excitación y expectación ante este título, se han apagado totalmente. Ahora está muy claro porqué LucasArts no mostró este juego a nadie hasta muy poco antes de salir al mercado.

El motivo es muy sencillo: La Amenaza Fantasma es un mal juego, y no enseñándolo mucho, se evitaba que la prensa internacional divulgase esto antes del lanzamiento. Con ello aprovecharán el tirón de la puesta a la venta, incluso el tirón de que se trata de un juego de Star Wars. En España podrían tener incluso más suerte, porque no se ha estrenado la película y nadie está hablando mal de ella –cosa que sí sucede en Estados Unidos–. Da igual. Con publicidad o sin ella, con buena o mala película, con todo lo que se quiera poner por delante, este juego es de lo peor que LucasArts ha hecho en años.

Para empezar, la promesa de una supuesta aventura de acción se ha disuelto en el aire. Hay excesivas dosis de acción, demasiadas de plataformas, y muy leves tintes de aventura, aunque eso sí, toneladas de diálogos que bien podrían haberse ahorrado. Menos mal que todo está traducido y doblado al castellano, si bien alguien debiera dar unas lecciones de ortografía al traductor –a menos que la Real Academia haya decidido, sin avisar a nadie, suprimir la "h" del verbo "haber" en todas sus conjugaciones, en cuyo caso la frase "se abrá perdido" (de Qui Gonn) sería correcta–. Aunque esto no sea demasiado importante, denota el cuidado que se pone en el acabado del producto.

Alardes tecnológicos

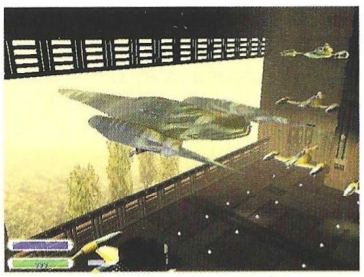
Este juego reproduce más o menos toda la trama de la película, si bien casi todos sus niveles tienen lugar en momentos que enlazarían unas secuencias del filme con otras. De cualquier forma, quien llegue hasta el final, descubrirá que le han reventado el argumento de la gran pantalla, así como numerosas sorpresas que se producen a lo largo de la película. El jugador asumirá los papeles de diversos protagonistas –de uno en uno–, y podrá dar órdenes en ocasiones a los demás si está acompañado. Qui Gonn, Obi-Wan, la criada de la Reina Amidala, Padme, y Panaka –capitán de la guardia real– son los principales.

La mayor parte del tiempo sólo hay que disparar o luchar con la espada láser (o sable, según se haga caso a las voces o a los subtítulos). El combate es de lo más decepcionante, no sólo porque no hay punto de mira ni se apunta de forma automática, sino porque además es demasiado básico. En el caso de la espada láser, el único aliciente es poder deflectar los disparos enemigos, y el resto de las armas son tan normales como las de cualquier Quake.

Lo que realmente estropea el combate, y además el resto del juego, es el incalificable entorno 3D con su absurdo sistema de cámaras que cambian la vista según –se supone– es más conveniente para el jugador y la situación en que se encuentra. En repetidas ocasiones, no se ve a los enemigos que están disparando, por lo que resulta bastante difícil eliminarlos. En otras, los brutales problemas de clipping –las detecciones erróneas de colisiones de los personajes con el escenario– desembocan en un terrible e inesperado final. Plataformas que desaparecen por las buenas, el personaje que se queda atascado en medio de una columna o que salta elevándose por encima del techo, enemigos que empujan al protagonista hasta echarlo literalmente del escenario... En fin, toda una joya de la tecnología.

Parches y más parches

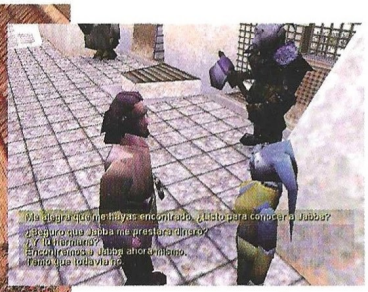
Y en el centro de todo este alarde tecnológico, están los gráficos más bastos y ramplones que se han visto nunca en un título de LucasArts (sin tener en cuenta Yoda Stories y Las aventuras de

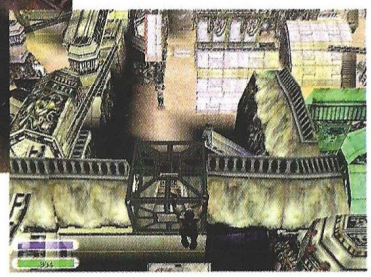


despacho de Indiana Jones). Grandes bloques 3D con texturas monótonas y repetitivas rellenan el espacio virtual como si fuesen piezas de un juego de construcción infantil, y por todas partes aparecen elementos planos que destruyen inmediatamente la ilusión tridimensional: árboles troquelados, elementos del escenario, y hasta las armas del propio protagonista.

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, SVGA PCI o AGP, tarjeta 3D, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts

El jugador asumirá los papeles de diversos protagonistas –de uno en uno–, y podrá dar órdenes en ocasiones a los demás si está acompañado





Lo más gracioso de todo, es que La amenaza fantasma exige tarjeta aceleradora 3D para infrautilizar sus posibilidades, pues si bien es cierto que hay transparencias con el agua y otras cosas, algunos efectos de partículas e iluminación dinámica –entre otros–, su calidad deja tanto que desear que habría sido mejor prescindir de toda esta parafernalia para esforzarse en un entorno más decente.

No termina aquí sin embargo la lista de agujeros de esta amenaza que, si no amenaza, desde luego fantasma sí es. Los requisitos mínimos son casi bajo mínimos, porque en un Pentium 200 con 128 MB de RAM, una buena tarjeta gráfica y una 3Dfx, un CD-ROM de gran velocidad y una instalación completa, el juego va a trancas y a barrancas, siendo absolutamente injugable. Y... ¿alguien recuerda eso de la Fuerza? En La amenaza fantasma sólo hay dos usos prácticos de ella: un empujón mental a los enemigos que están cerca –sólo caen al suelo–, y la persuasión, que no siempre está disponible en las conversaciones.

Para expertos con paciencia

Para terminar de arreglarlo, el diseño de los niveles y la cantidad de enemigos hacen que incluso en el nivel fácil, este juego sea muy difícil, y en más de una ocasión entran ganas de abandonar, desinstalarlo y esconderlo en el lugar más oscuro de la estantería para no volverlo a ver. El abuso de plataformas es terrible, con pantallas ideadas para pasar en ellas una media de 15 o 30 minutos, según la habilidad de cada uno. En algunos de ellos hay que proteger la vida de un personaje, y éste suele comportarse de la forma más absurda posible. Si muere, se acabó el juego. En otros, como Mos Espa, el llevar un arma en la mano implica que te ataque todo el mundo, cuando muchos de los individuos que circulan por las calles de este lugar están visiblemente armados.

En fin, este juego es toda una decepción. No hay nada en él que destaque por originalidad o calidad. El absurdo uso de las cámaras y el pobre engine 3D se suman a los enemigos del jugador para ir en su contra. A nivel visual deja mucho que desear, y el sonido se habría salvado si no fuera porque las voces se interrumpen y repiten cuando hay otros personajes en pantalla que también quieren hablar o se producen efectos de algún tipo, como explosiones. Respecto al interfaz, le falta una tecla para que el personaje corra automáticamente –es una lata tener que mantener pulsado el Shift–, pero por lo demás, es simplemente adecuado. Mientras medio mundo intenta decidir si la película es buena o no, lo que que está claro es que este juego es malo, muy malo.

El truco es...

Guarda la partida muy a menudo, sobre todo en los niveles donde tengas que proteger a alguien. Cuando tengas ocasión de hablar con un personaje, explora todas las posibilidades. No intentes eliminar a los tanques.

Calificación

Star Wars Episodio I La Amenaza Fantasma

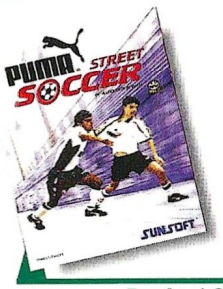
Pros: Se pueden salvar muchas partidas. Las animaciones están bien, y aportan su granito de arena a comprender la historia junto con los diálogos.

Contras: Todo en La Amenaza Fantasma es sencillamente decepcionante. Gráficos, engine, diseño, sistema de cámaras, requisitos mínimos del sistema...

Fútbol felino

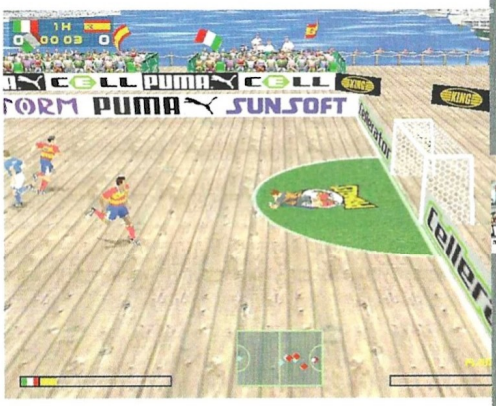
Puma Street Soccer

Entre tantos simuladores de fútbol, llama la atención que existan compañías que traten de realizar una aproximación distinta a este deporte. Este es el caso de Pixelstorm, que con Puma Street Soccer nos introduce de lleno en el mundo del fútbol callejero.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium a 100 MHz (Pentium 200 MMX recomendado), 16 Mb de RAM (se aconsejan 32 Mb), CD-ROM 4x (8x recomendado), tarjeta aceleradora Direct3D, tarjeta de sonido , ratón
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Sunsoft
Distribuidor: Infogrames

El fútbol es como el buen rock; nunca muere. Buena prueba de ello es el plantel de simuladores que ha aparecido en fechas recientes en el mercado, todos ellos tratando de hacerse un hueco en el corazón de un tipo de persona muy particular: aficionado al fútbol y amante de los juegos para PC. Sin embargo, en este vasto mar de simuladores nadan unos peces de un tipo que se sale de lo habitual. Uno de los últimos es este juego que nos traemos entre manos.



Puma Street Soccer no es un simulador de fútbol al estilo de Actua Soccer 3 o de UEFA Champions League. El fútbol en este juego dista mucho de ser ese deporte en el que se dan cita 22 jugadores en paños menores que riñen, a veces de forma sangrienta, por un objeto esférico: aquí sólo encontrarás a cuatro futbolistas por equipo, en un estilo de juego que nos ha recordado mucho a los partidos que todos hemos disputado en el patio del colegio entre zancadillas, rodillas despellejadas y cañonazos al árbol que hacía las funciones de poste.

Reglas

Los partidos de fútbol se disputan en unos minicampos que poseen a su alrededor una valla de 1,2 m de altura. Por un lado, es tremendamente difícil mandar la pelota fuera, y por otro, las paredes se convierten en aliadas o enemigas según sea la facción que las use para avanzar hacia el campo contrario. Como imaginarás, no existe el fuera de juego, aunque tampoco podrás quedarte de "chupagoles" a no ser que quieras perder con cierta deshonra. Estos hechos, unidos a que las porterías son más pequeñas, hacen que el juego sea muy rápido e intenso, tanto que nos recuerda más a un simulador de baloncesto que a uno típico de fútbol. En total existen seis campos distintos de juego ambientados en lugares tan dispares como un aeropuerto o un parque.

El truco es...

Existe un modo de realizar un superdisparo de extremada precisión en este juego. Transcurrido un tiempo, tienes que mantener pulsada la tecla de disparo un par de segundos. Por supuesto, trata de elegir bien el momento, pues el contrario puede aprovechar la ocasión para quitarte el balón de forma más o menos limpia.

En definitiva...

Puma Street Soccer es un buen juego, es divertido y posee acción, pero no termina de calar demasiado hondo en este mundo en el que los simuladores de fútbol "de toda la vida" marcan la pauta.

Calificación

Puma Street Soccer

Pros: Es un juego bastante original que nada en solitario en un océano de simuladores de fútbol.
Contras: No está traducido al castellano y puede (recalcamos la palabra "puede") llegar a aburrirte en poco tiempo.

La liga ha terminado, ¿o no...?

TEMPORADA'98/99

eXtension 7

PC FÚTBOL 7

Todo el fútbol en tu PC

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 98/99

Muy pronto en tu PC...

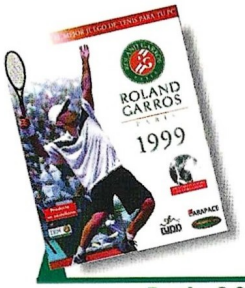
dinamic MULTIMEDIA

Hasta donde llegue tu **imaginación**

¿Dónde está Moyá?

Roland Garros 99

Este juego cuenta con la licencia oficial de uno de los campeonatos más famoso de panorama tenístico actual, Roland Garros, pero contrariamente a lo podrían pensar algunos, no es un simulador de tenis: es un arcade divertido, pero poco más.

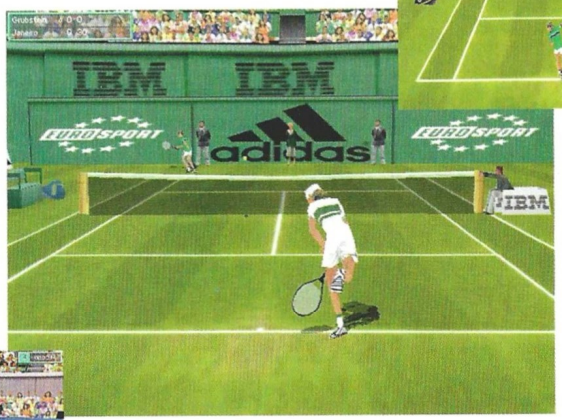


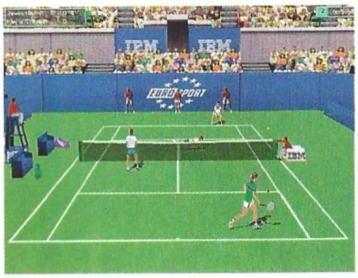
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium a 133 MHz (Pentium 200 recomendado), 16 Mb de RAM, CD-ROM, tarjeta SuperVGA (2 Mb), Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1a 4
Editor: Carapace
Distribuidor: Friendware

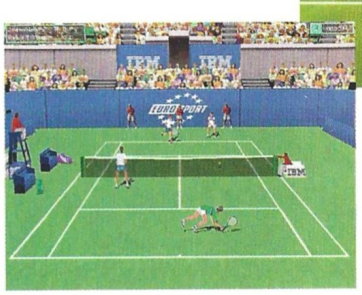
Existen pocos juegos de tenis en el mercado, por lo que la evaluación comparativa de este juego es harto difícil. No obstante, este hecho no es óbice para poder definir con precisión cuáles son sus buenas (y no tan buenas) características. Para empezar, la licencia oficial de Roland Garros no se extiende a los jugadores que suelen participar en este torneo. No obstante, existen nada menos que 50 tenistas distintos que, raqueta en mano, se pondrán a tus órdenes lanzando drives, globos y, en definitiva, toda suerte de golpes distintos en los variados campos (y tipos de terreno) que ofrece el juego: Roland Garros, España, Inglaterra, un gimnasio, una playa...

Gráficos

En lo que a los gráficos se refiere, Roland Garros 99 posee un motor 3D con aceleración por hardware, aunque tu tarjeta no se calentará demasiado calculando polígonos: aun a pesar de que a lo sumo habrá cuatro tenistas a un mismo tiempo en la pista, la calidad visual de los jugadores no es demasiado elevada. El movimiento, sin reflejar fielmente la realidad del tenis, posee los suficientes detalles de calidad como para que pasemos por alto el hecho de que no logra transmitir la sensación de realidad que se podría haber conseguido.



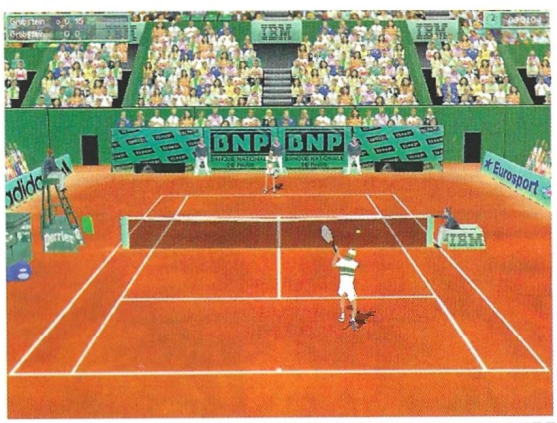




Por otra parte, y de forma complementaria al juego, se incluye una enciclopedia de la historia del torneo desde 1968; no proporciona demasiada información de los jugadores y sólo incluye algunas fotografías de cada uno de ellos, pero su inclusión es un buen detalle que nos ha llamado la atención.

Juego, set y partido

Lo repetimos una vez más: puede que no sea un simulador de excelente factura técnica, pero es un juego notablemente divertido. Que lo sea dentro de unos cuantos meses es algo bastante improbable, pero hay que tener en cuenta que este título nos ofrece por 2.990 pesetas algo que muchos otros juegos de renombre no logran proporcionarte pagando casi el triple. No pasará a la historia de los juegos de ordenador, pero puede hacernos pasar buenos ratos.



El truco es...

Usa en todo momento los cursores izquierdo y derecho para dar efecto a la bola, y utiliza arriba y abajo para imprimir más o menos fuerza al golpe; además, cuando más pulses Control, más largo será el tiro. Si usas estas técnicas en combinación con los distintos modos de realizar un golpe, serás prácticamente imbatible.

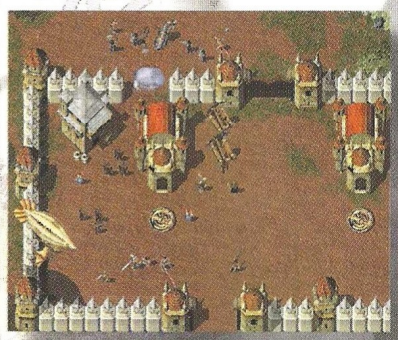
Calificación

Roland Garros 99

Pros: Está traducido al castellano y es bastante divertido. Además, incluye una buena base de datos de jugadores reales.
Contras: Sus gráficos no están a la altura de lo que se podría esperar en un juego actual.

¡La Batalla acaba de empezar!

Escenarios 3D de aspecto inmejorable.



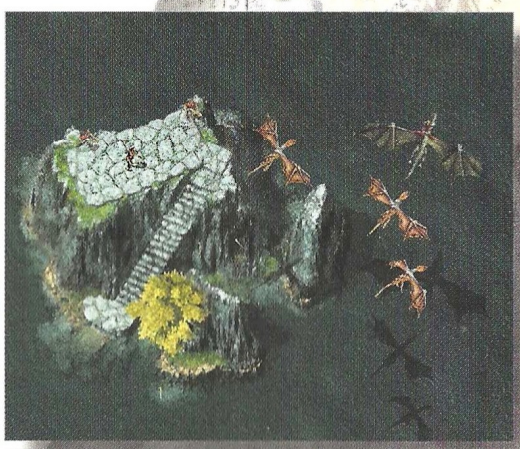
Gran variedad de misiones.

La otrora magnífica tierra de Darien, ejemplo de prosperidad y unidad, ha sido brutalmente dividida en pedazos. Garacaius, heredero de los ancestrales poderes Kandra y en otros tiempos unificador de tribus y clanes, ha decidido fraccionar la Tierra de Darien en cuatro Reinos, legando cada uno de ellos a cada uno de sus cuatro hijos; Elsin, Lokken, Kirenna y Tirsha. Una decisión de terribles consecuencias.

La mayor de las batallas fratricidas acaba de comenzar. Escoge tu bando, planifica tu estrategia y prepárate para la más apasionante experiencia de tu vida: la batalla por la conquista de Darien.

Nuevas unidades de tamaño descomunal.

- 4 bandos cada uno con sus unidades y características propias.
- 48 actos con un hilo argumental sólido y sin fisuras.
- Más de 200 tipos de unidades para que conquistes, rescates, te defiendas, y pelees por tierra, mar y aire.
- Incorpora motor gráfico de Total Annihilation, con impresionantes mejoras en la IA original
- TOTALMENTE LOCALIZADO EN CASTELLANO. Compatible con juego en red con servidor de partidas dedicado al efecto -Boneyards-.



Gráficos de 16 bits para que no pierdas detalle.

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

¿Estás preparado?

cavedog ENTERTAINMENT
A GT Interactive Company
www.cavedog.com

boneyards™
ONLINE GAMING

GT Interactive Software (Europe) Limited

Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

Virgin INTERactive

© 1999 Humongous Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Total Annihilation y Total Annihilation Kingdoms son marcas comerciales de Humongous Entertainment, Inc. Cavedog Entertainment y el logo de Cavedog Entertainment son marcas comerciales registradas de Humongous Entertainment, Inc. Creado y publicado por Cavedog Entertainment, una división comercial de Humongous Entertainment, Inc. Distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT™ es una marca comercial y el logotipo GT® es una marca comercial registrada de GT Interactive Software Inc. El resto de marcas mencionadas son propiedad de sus respectivos propietarios.

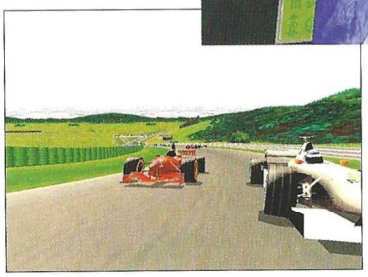
Furia de titanes

Official Formula 1 Racing

La verdadera naturaleza de una carrera de Fórmula uno reside sin duda en la furia que desaten los pilotos de los coches participantes en sus máquinas. Los cuentarrevoluciones se vuelven locos antes de comenzar la carrera y la tensión es insostenible durante la misma. ¿Cuánto tiempo podrías soportar una situación así?

Si hemos calificado este juego de carreras de coches como un simulador de conducción, casi hemos contestado ya a todas las preguntas que hayas podido hacerte sobre Official Formula 1 Racing. Como es de esperar, se trata de un producto creado para simular un entorno tridimensional de juego, pudiendo visualizar la acción que ofrece a través de diferentes cámaras ficticias situadas detrás del coche, dentro de la cabina del piloto, desde un helicóptero que sigue el desarrollo de las máquinas sobre la pista o pudiendo acceder a campos visuales inusitados, tales como vistas frontales del vehículo, laterales o desde los alerones.

Algunas de ellas son meras curiosidades, pero las más practicas, como la que ofrece el helicóptero, la vista desde dentro de la cabina de conducción, o aquella que nos ofrece el juego en tercera persona desde la parte posterior del ingenio que pilotemos, nos reportan facetas desconocidas de la conducción que deberemos experimentar durante bastante tiempo para poder sacarle todo el provecho posible a cada una de ellas.



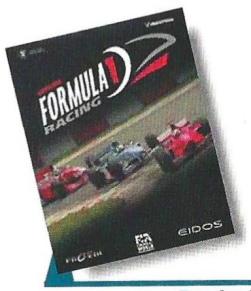
Official

Esta primera palabra que aparece en el título que tratamos de analizar, define su carácter profesional y nos traslada a un mundo de perfecta simulación que acapara todas las licencias posibles al ofrecer los 22 coches reales y 16 circuitos, en toda su espectacular visión de las cosas, del Campeonato del Mundo de Fórmula Uno de 1998. No falta ni un solo detalle, y la verdad es que la sensación de estar disputando un verdadero Campeonato es total. Ello te permitirá correr en los asfaltos de Australia, Brasil, Argentina, San Marino, España, Mónaco, Canadá, Francia, Gran Bretaña, Austria, Alemania, Hungría, Bélgica, Italia, Luxemburgo y Japón.

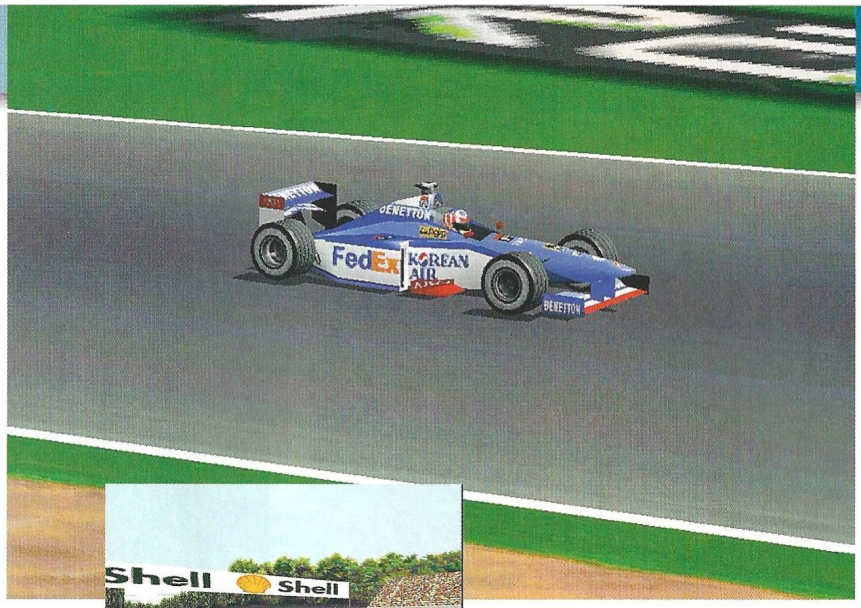
Los trazados de las pistas, han sido perfectamente reproducidos para este juego, y las calidades de imagen que ofrecen todas y cada una de ellas, no dejan lugar a dudas acerca de la constante impresión de realismo con que se ha querido impregnar Official Fórmula Uno Racing (OFR en adelante). Los primeros y segundos planos que se ofrecen a la vista del jugador son imágenes en alta resolución que nuestras tarjetas 3D moverán sin esfuerzo –para quienes no dispongan de ellas, la calidad será mucho menor–. Pero los fondos han sido montados con imágenes fotorrealistas. Si no te fijas en ese detalle, no sabrás por qué, pero lo cierto será que notarás una diferencia abismal respecto de otros juegos anteriores, que inclina la balanza de la calidad visual a favor de éste producto. ¿La sensación de velocidad? Está perfectamente lograda.

Formula 1

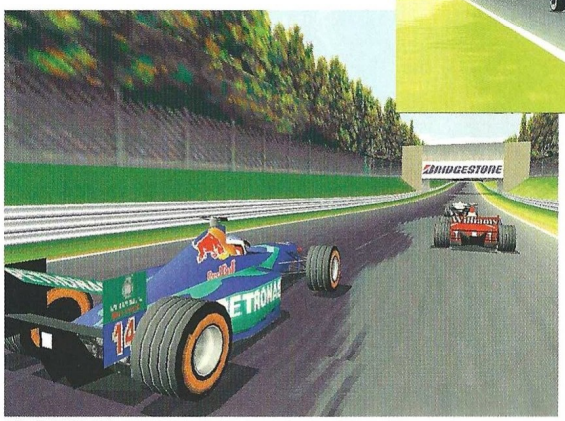
Dado que el juego ha acaparado todas las licencias, los datos facilitados por la FIA han permitido incluir las once escuderías participantes con todo lujo de detalles. Incluso podrás acceder a una exhaustiva sección de información con fichas técnicas sobre ellas y sus corredores. Además del modo campeonato, podrás también disputar carreras rápidas, carreras únicas entrenamien-

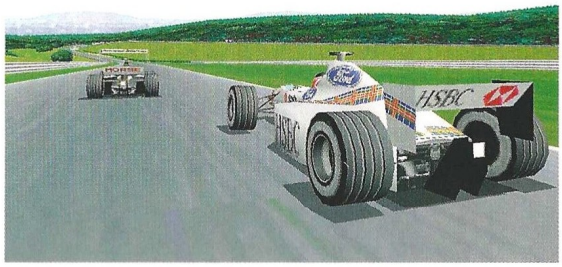


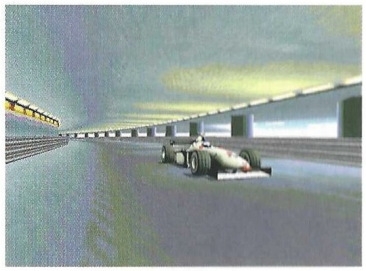
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95/98, tarjeta gráfica 1 Mb (recomendada tarjeta 3D), tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein



El juego nos ofrece los 22 coches reales y 16 circuitos, en toda su espectacular visión de las cosas, del Campeonato del Mundo de Fórmula Uno de 1998







ra. Una subsección en los menús de juego te llevará hasta el entorno tridimensional del taller, en donde podrás configurar aspectos de tu coche tales como la inclinación de los alerones, la cantidad de combustible que quieras llevar encima, la amortiguación o las gomas que elijas para la carrera que se va a disputar. ¡Incluso el ángulo de inclinación de las propias ruedas del vehículo estará contemplado para su configuración! Gráficos, datos sobre las clasificaciones, representaciones del rendimiento del motor y consejos sobre los propios circuitos en donde se va a correr, completan un sinfín de posibilidades para que tu triunfo sea indiscutible.

El truco es...

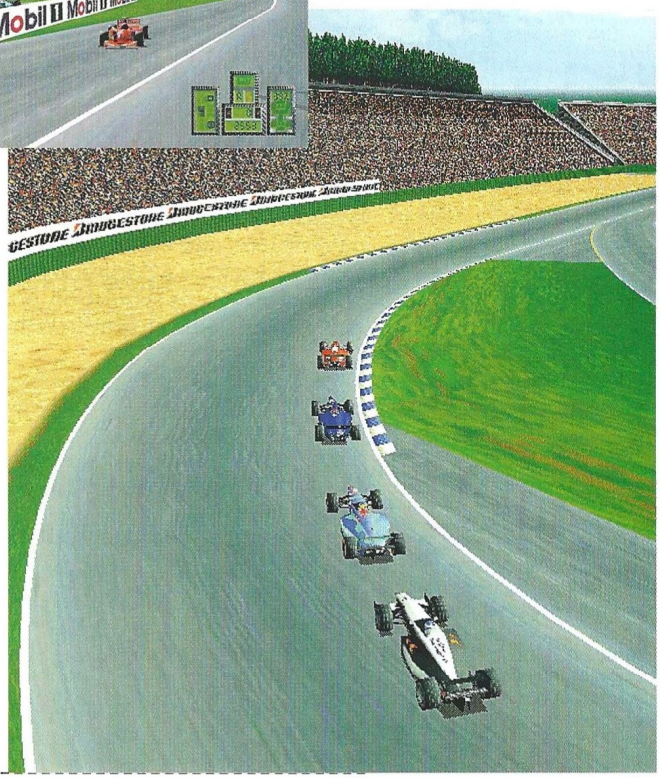
Estudia bien el circuito y no pongas ni una gota más de combustible que el necesario. El peso es importante. En cuanto tengas un rasguño ve a boxes porque si no acondicionas el coche a la perfección tus posibilidades se reducirán a cero. Atento a los límites de velocidad aconsejados.

tos y un modo multijugador para varios participantes.

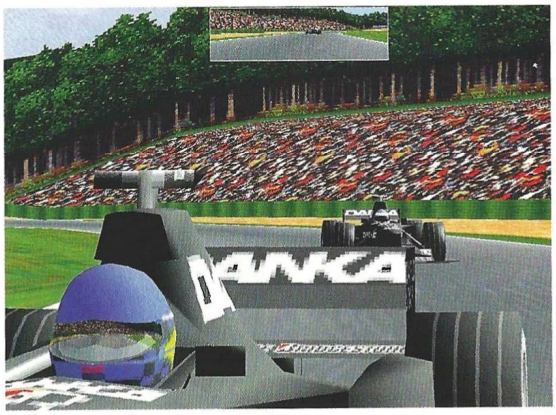
No obstante esta circunstancia, antes de iniciar la conducción el juego te permitirá acceder a todos los rincones posibles que, en cuanto a datos e información sobre las pistas y coches, puedas imaginarte, incluida la posibilidad de elegir el clima reinante en la carrera. Una subsección en los menús de juego te llevará hasta el entorno tridimensional del taller, en donde podrás configurar aspectos de tu coche tales como la inclinación de los alerones, la cantidad de combustible que quieras llevar encima, la amortiguación o las gomas que elijas para la carrera que se va a disputar. ¡Incluso el ángulo de inclinación de las propias ruedas del vehículo estará contemplado para su configuración! Gráficos, datos sobre las clasificaciones, representaciones del rendimiento del motor y consejos sobre los propios circuitos en donde se va a correr, completan un sinfín de posibilidades para que tu triunfo sea indiscutible.

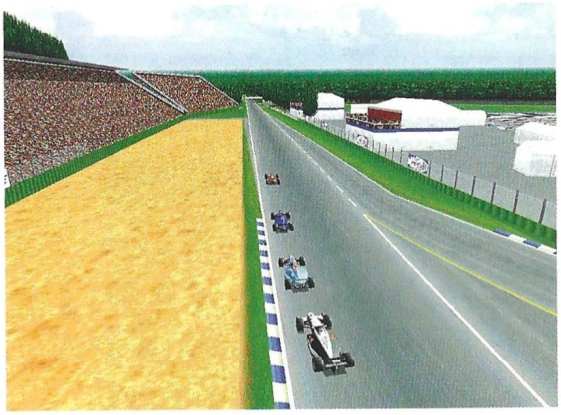
Racing

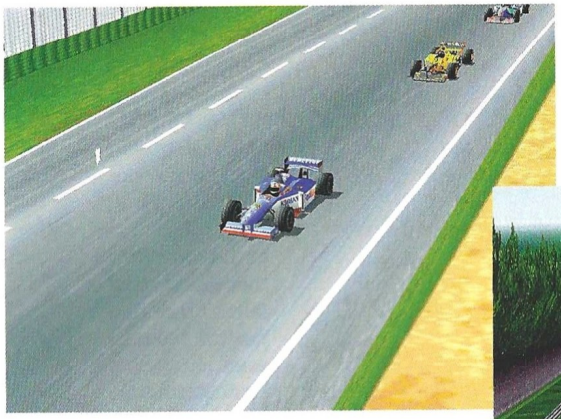
Pero la explicación de la gran cantidad de menús existentes en OFR, no te dará una idea de lo que a todos interesa en verdad: la conducción. No podemos dejar de hacer hincapié en las dos facetas que ofrece el juego. Por un lado está el modo simulación, que se asemeja mucho a la conducción real de estos bólidos. Como sabes, es difícil y muy arriesgada, dado que sus motores, no tan potentes como algunos creen, pero sí demasiado para el poco peso que deben mover, son capaces de lanzar el vehículo a bastantes más de doscientos kilómetros por hora en la pista. A esa velocidad los giros son casi imposibles, pero se hace duro acostumbrarse a pisar el fre-



Official Formula 1 Racing

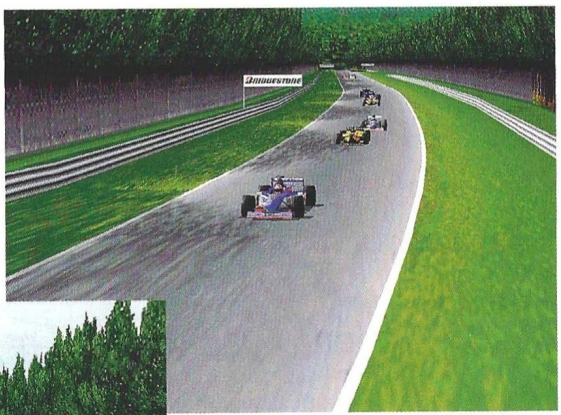






Ofrece un acercamiento a la realidad automovilística de la alta competición pocas veces experimentada

no cuando estamos disfrutando tanto. Ello provoca frecuentes salidas de pista que representan para el jugador poco experimentado un verdadero calvario: el coche comienza a girar, pero llega un momento en que –de repente– se da media vuelta como movido por un resorte. No, la simulación no está mal. Es así el verdadero comportamiento de los coches en pista.



Sin embargo, para quienes pretendan disfrutar más de una conducción menos profesional y que requiera menos precisión, está el modo arcade, más "jugable" según el punto de vista de cada uno y con menos exigencias. A pesar de todo, existen ayudas como la frenada asistida, el cambio automático, la indestructibilidad y el reposicionamiento automático en pista tras un derrape, que no vienen nada mal a la hora de jugar algo rápido y con pocas concesiones.

Así pues podemos afirmar sin lugar a dudas, que este juego, por sus calidades visuales, por la gran oferta que despliega en sus menús, y visto el comportamiento de los coches en carrera, ofrece un acercamiento a la realidad automovilística de la alta competición pocas veces experimentada. Es duro, difícil en su modo simulación, pero también podemos verlo como el reto que hará de nuestro sueño una realidad en la que fundiremos nuestro espíritu con el de nuestra máquina: la obtención de una victoria limpia y total.

Calificación

Official Formula 1 Racing

Pros: Aspecto visual impecable. Máximo realismo en la conducción. Efectos de luz impresionantes. Sonido muy apropiado. Está en castellano.

Contras: El modo simulación es muy difícil aún con las ayudas a la conducción. Puede llegar a desesperar.

Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

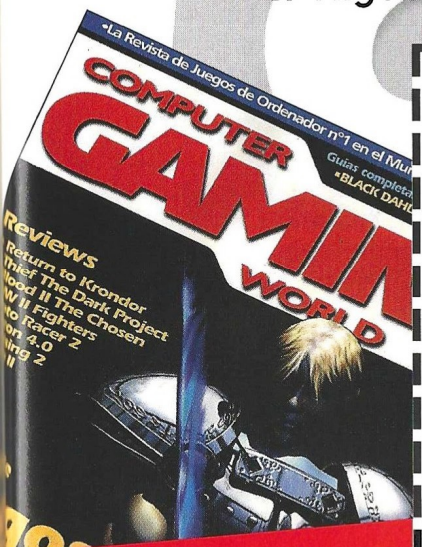
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ **Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:
☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Firma:

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

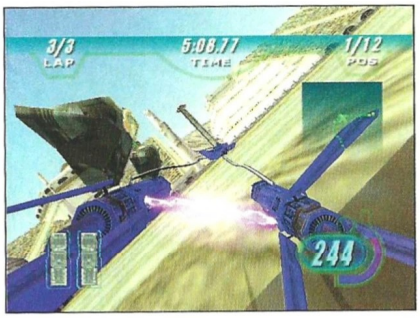
COMPUTER GAMING WORLD

IMAGEN LIMITE

Especial Top Secret

El poder de la fuerza

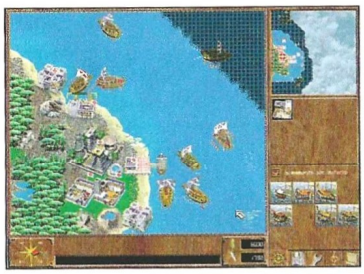
STAR WARS EPISODIO I RACER



Si te encuentras con problemas a la hora de ganar carreras y no consigues aumentar la potencia de tu POD por falta de dinero, haz lo siguiente: en el modo de campeonato ve a la pantalla en la que puedes comprar piezas nuevas. Una vez hayas entrado pulsa Shift + F4 + 4 y conseguirás subir en 1000 la cantidad inicial. Sólo hay un problema, lo podrás utilizar tan sólo 5 veces.

Por norma general los trucos se utilizan como último recurso y en casos extremos ¿no?. Bueno, por si acaso aquí tienes los trucos más recientes para los títulos más nuevos.

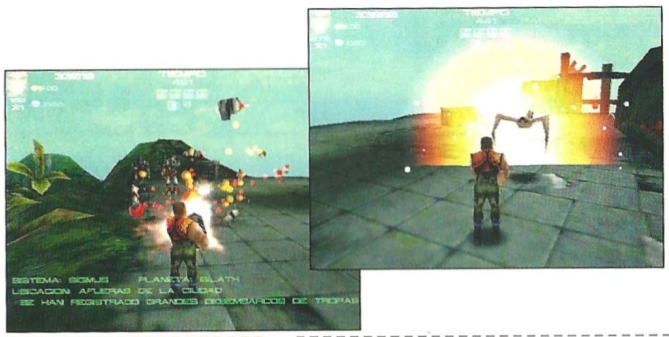
ANCIENT CONQUEST



Para conseguir 50.000 monedas y 30.000 pescados en éste fabuloso juego de estrategia sigue estos pasos. Una vez hayas comenzado una partida pulsa Enter para introducir un mensaje en la parte inferior de la pantalla. Ahora teclea "EXITON" y pulsa nuevamente Enter. Comprobarás como las cifras se disparan hasta alcanzar la cifra prometida.

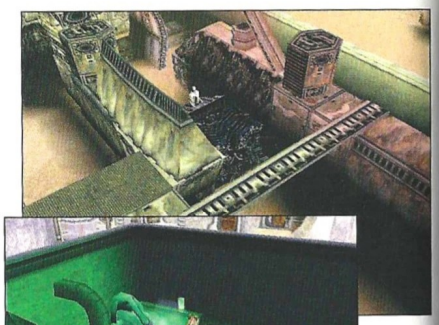
EXPENDABLE

Pulsa la tecla "–" (signo menos), que se encuentra en la esquina superior derecha del teclado numérico, y escribe a continuación una de las siguientes palabras para seleccionar el truco que quieras. Pero antes de esto debes escribir "-bod-" para activar los trucos y pulsa el signo menos de nuevo.



zippy para el modo duro.
mrbenn para pasar de nivel.
pipkinz para obtener 20 granadas.
claypole para obtener 20 misiles.
fingerbobz para 3 vidas.
crystaltips te da 1 vida extra.
babapapa te da 5 créditos.
dunky te lleva al final definitivo del juego para ver la animación.
bucketofchicken te deja jugar desde el punto de vista del soldado.

STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA



Mientras estés jugando, pulsa la tecla de borrado que se encuentra en la esquina superior derecha del teclado alfanumérico.
Se abrirá una ventana en el juego con un cursor parpadeando para que puedas escribir en ella. Teclea las siguientes palabras y luego pulsa ENTER para conseguir el efecto deseado. ¡Atención! No podrás usarlos todas las veces que quieras ya que hay un límite de cinco.

Give me life te rellena la barra de vida.
Perfection para acabar antes con tus enemigos.
From above cambia la vista de la cámara.
Happy mayor poder para tus armas.
Naughty naughty afecta a las vistas.
I like to cheat incrementa tu poder destructivo.
Iamqueen para jugar como la reina Amidala.
Iampanaka para jugar como el capitán Panaka.
Iamobi para jugar como Obi Wan.
Iamquigon para jugar como Qui Gon.
I real stink nivel de juego fácil.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Midtown Madness

Microsoft

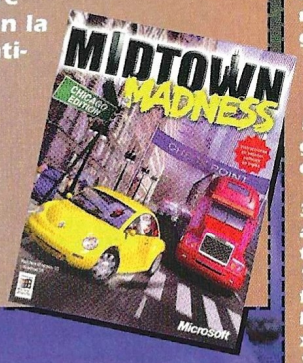
A estas alturas de la vida, y después de haber visto cientos y cientos de juegos de carreras casi todos parecidos entre si, resultaba prácticamente impensable adivinar que alguien nos iba a dar la oportunidad de disfrutar con un juego de coches tan original en su planteamiento como perfecto a nivel técnico. Ese alguien ha sido Microsoft, y el juego en cuestión Midtown Madness, una divertida apuesta que se caracteriza por haber trasladado la acción a un entorno netamente urbano: la ciudad de Chicago.

En las calles de esta ciudad viviremos todo tipo de frenéticas situaciones, entre ellas apocalipticos choques multiples o vertiginosas carreras entre el denso tráfico metropolitano. Para ello tendremos a nuestra disposición una buena cantidad de vehiculos entre los que cabe destacar un autobús, un temible trailer, y la nueva versión del popular Escarabajo.

Computer Gaming World y Microsoft sortean entre todos aquellos que envien el cupón de participación con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos a continuación, veinte premios consistentes en

1 JUEGO MIDTOWN MADNESS

¿CUÁNTOS COCHES PONE A NUESTRA DISPOSICION MIDTOWN MADNESS PARA QUE RECORRAMOS CON ELLOS LAS CALLES DE CHICAGO ?



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Midtown Madness")

2.- De entre todos los cupones que recibamos con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se escogerán 20, que conseguirán uno de los juegos Midtown Madness. Estos no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 16 de Agosto de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 14 de Agosto de 1999.

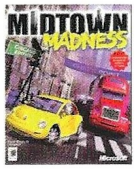
4.- El sorteo se llevará a cabo el 16 de Agosto de 1999, publicándose el resultado en el número 46, correspondiente a Septiembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....



Respuesta:

1. .....

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 10 "AGE OF EMPIRES EDICION GOLD" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 42 DE CGW SON:

JUAN CARLOS TIRADO RAMIRO ..... MOSTOLES (MADRID)
LUIS ABOS DELGADO ..... ANDORRA (TERUEL)
PALOMA VIZCAINO VERGARA ..... ARANJUEZ (MADRID)
CARLOS TOMAS MORENO ..... BARCELONA
JOSE ALBERTO CORTES CHAMON ..... CADIZ
ANA ISABEL LURI NAVARRO ..... SAN SABASTIAN (GIPUZKOA)
DAVID RODRIGUEZ MARTIN ..... SONSECA (TOLEDO)
JOAN SERRALTA LORENTE ..... IBI (ALICANTE)
JOSE ANTONIO GUTIERREZ ESTEBAN ..... CARTAGENA (MURCIA)
ENRIC SABRIA PICTON-HUGHES ..... PERATALLADA (GERONA)

LOS GANADORES DE LOS 20 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO SILVER PUBLICADO EN EL Nº 42 DE CGW SON:

JOSE LUIS ROSA JIMENEZ ..... CORDOBA
ANTONIO JOSE PELETEIRO CRESPO ..... VIGO (PONTEVEDRA)
JOSE JULIAN SANCHEZ ARENAS ..... MONTEQUINTO (SEVILLA)
JOSE MANUEL BRAVO GONZALEZ ..... ESPLUGUES DE LLOBREGAT (BARCELONA)
DAVID CERCERA PEREZ ..... ALZIRA (VALENCIA)
FELIX JAIME SANCHEZ ..... LOS YEBENES (TOLEDO)
JOSE FERNANDO BENITO PADILLA ..... UBEDA (JAEN)
GURUTZE AGIRRE ETXEBARRIA ..... LEGAZPI (GIPUZKOA)
MODESTO TORO PEREZ ..... MADRID
CARMEN GARCIA PEREZ ..... AVILES (ASTURIAS)
ALBERTO MARTIN BERNAL ..... MADRID
JORGE BALADA AGUSTINA ..... MADRID
JOSE MANUEL SANCHO PARDO ..... VALENCIA
MERCEDES LAZARO MERCADO ..... MALAGA
FRANCISCO JAVIER MONTERO GONZALEZ ..... MOGUER (HUELVA)
DIEGO RUIZ HERRERO ..... OVIEDO (ASTURIAS)
NOEMI NAVA MEDIAVILLA ..... VITORIA (ALAVA)
NICOLAS FERNANDEZ LAPORTE ..... MADRID
JOSE LUIS NUÑEZ VEGA ..... TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)
JARED ALLENDE PULIDO ..... LLODIO (ALAVA)

LOS GANADORES DE LOS 2 JOYSTICKS FORCE FEEDBACK PRO DEL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 42 DE CGW SON:

JAVIER MAORAD PASTOR ..... TERUEL
GONZALO PASTOR NEUMANN ..... PONFERRADA (LEON)

COMPUTER GAMING WORLD

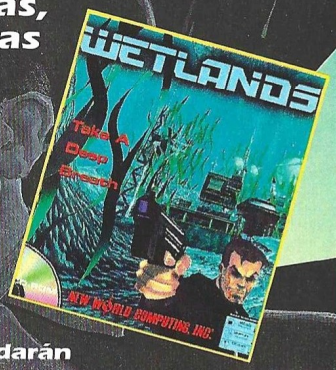
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 15 JUEGOS "WETLANDS"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

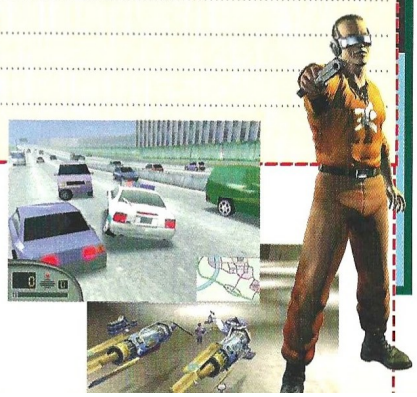
Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50



Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

CD 44

CD 1 — El juego

THE INTRUDER: AR'KRITZ

Este mes Computer Gaming World te regala The Intruder: un fantástico juego repleto de acción. Tomamos el papel de Jack, un ciudadano como cualquier otro. Un día mientras toma una cerveza cae en la desdicha de ingerir un microscópico ser alienígena llamado Ar'Kritz. A partir de ese momento una invasión extraterrestre se cierne sobre la tierra, invasión de la que tendremos que salir empleando la astucia y la fuerza bruta. Sólo hay una pega más, el intruso que hay en el cuerpo de Jack se desarrolla de un modo vertiginoso y no le queda mucho tiempo antes de sucumbir...

REQUISITOS MÍNIMOS: 486 DX2/66 MHz (Pentium recomendado), 8 Mb de RAM, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, MS-DOS compatible Windows 95/98.

INSTALACION Y EJECUCION: La instalación desde Windows 95/98 se realiza mediante autoarranque, o si se prefiere entrando en la unidad de CD-ROM y ejecutando el icono "inst95.exe". Para ejecutar desde MS-DOS hay que seguir los siguientes pasos: Sitúate en MS-DOS, inserta el CD-ROM en la unidad y teclea el nombre de dicha unidad seguido de dos puntos –D:, por ejemplo-, teclea "install" y pulsa Enter. Ahora sólo tienes que seguir las indicaciones de pantalla.

Nota importante: Es recomendable ejecutar el archivo "uvconfig.exe" para que el programa detecte la tarjeta gráfica que tenemos, de otro modo podría causarnos problemas a la hora de jugar.

CONTROLES: El juego se puede controlar mediante teclado o joystick. Si jugamos con teclado, el propio juego nos dará opción para definir las teclas. Entre la opciones básicas de Jack tendremos salto, golpeo normal, golpes especiales, balas azules y rojas, un inventario derecho y uno izquierdo, además de un botón para lanzar objetos que ya no nos sirvan o simplemente tirar una granada a un enemigo.

PISTAS:
NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TÉCNICO: THE INTRUDER es un juego de MS-DOS, pero debería funcionar sin problemas desde Windows 95/98. En cualquier versión anterior, es necesario salir de Windows para instalarlo y jugar.

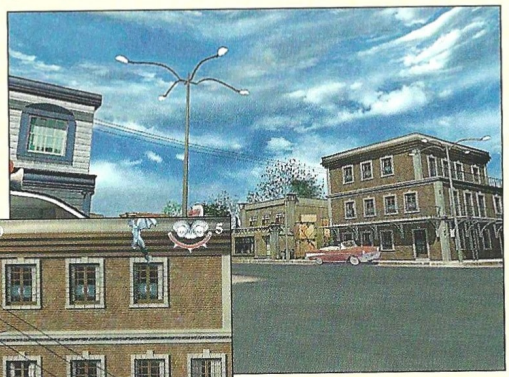
Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

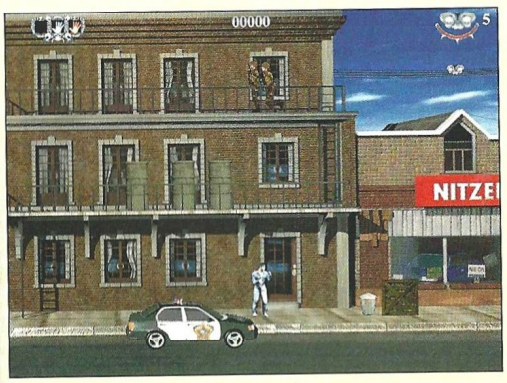
1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona, reinicia el ordenador en modo MS-DOS (Inicio/Apagar sistema/Reiniciar en modo MS-DOS) y sigue los pasos de la instalación de MS-DOS. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido, consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo.
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

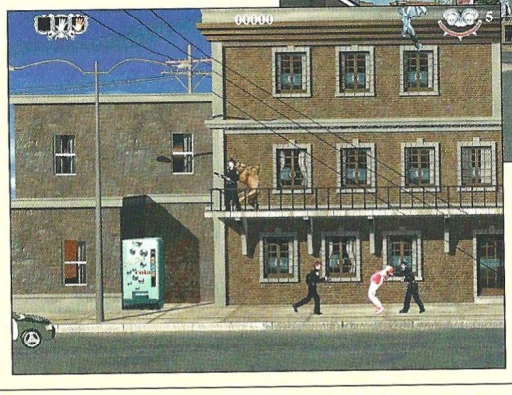
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes a viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.







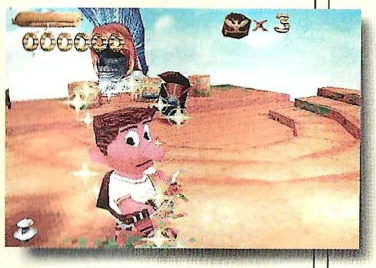
DEMOS JUGABLES

En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

Requisitos mínimos: todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación

NAPION 3D

REQUISITOS: Pentium-166, 16 MB RAM, VGA
CARPETA: Demo Napion
INSTALACIÓN: Carpeta SVGA ó VGA. Demo.exe (ejecutable desde el CD-ROM)
CONTROLES: Una vez dentro del juego se puede acceder a la configuración tanto de los controles del personaje como de sonido.



BRAVEHEART

Requisitos: Pentium-166, 32 MB RAM, SVGA
CARPETA: BRAVE
INSTALACIÓN: BraveHeart_Demo.exe. Selecciona el directorio al que quieres que sean enviados los archivos descomprimidos. Entra luego en él y ejecuta Setup.exe
CONTROLES: Desde el menú principal, selecciona Game Options. Luego entra en View Controls.

DRAKAN

REQUISITOS: Pentium-166, 32 MB RAM, 100 MB de Disco Duro
CARPETA: Drakan
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
CONTROLES: Desde el menú principal del juego tendrás acceso a las opciones. Allí podrás cambiar los controles.

UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN:** DX6ESP.EXE
Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

DIRECTX 6.0

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN:** DX61CORE.EXE
Esta actualización la necesitarás para algunos juegos más actuales. También conviene instalarla para los que soportan las versiones inferiores, así no tendrás que instalarlo cuando un juego lo necesite. Para la demo de Drakan que incluimos en éste mismo CD-ROM es aconsejable que lo instales.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

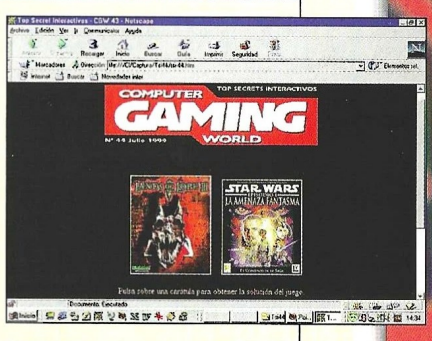
TOP SECRETS Interactivos

GUÍAS COMPLETAS PARA LANDS OF LORE III Y LA AMENAZA FANTASMA

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI44 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-44. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Curse of Monkey Island	Electronic Arts
2	Grim Fandango	Electronic Arts
3	Diablo	Ubi Soft
4	Blade Runner	Virgin
5	Atlantis	Friendware

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Starcraft	Havas
3	Age of Empires	Microsoft
4	Anno 1602	Infogrames
5	Civilization II	Proein

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider III	Proein
2	Quake II	Proein
3	Unreal	N.S.Center
4	Resident Evil 2	Virgin
5	Tomb Raider II	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 99	Electronic Arts
2	PC Fútbol 7.0	Dinamic
3	PC Fútbol 6.0	Dinamic
4	FIFA 98	Electronic Arts
5	NBA Live 99	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	TOCA 2	Proein
2	Comanche 3	Electronic Arts
3	Apache-Havoc	Dinamic
4	IF-22	Friendware
5	Falcon 4.0	Proein

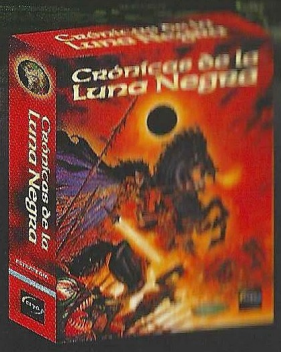
TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider III	Proein	ACC.
2	Commandos	Proein	EST.
3	Quake II	Proein	ACC.
4	Starcraft	Havas	EST.
5	Age of Empires	Microsoft	EST.
6	Unreal	New Soft. Center	ACC.
7	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
8	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
9	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
10	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
11	Diablo	Havas	AV/R.
12	Tomb Raider II	Proein	ACC.
13	Blade Runner	Virgin	AV/R.
14	Anno 1602	Infogrames	EST.
15	Civilization II	Proein	EST.
16	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
17	Atlantis	Friendware	AV/R.
18	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
19	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
20	MDK	Virgin	ACC.
21	Turok	New Soft. Center	ACC.
22	Sanitarium	Erbe	AV/R.
23	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
24	Doom II	Erbe	ACC.
25	C&C:Red Alert	Electronic Arts	EST.
26	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
27	Warcraft II	Havas	EST.
28	Jedi Knight	Electronic Arts	ACC.
29	Half-Life	Havas	ACC.
30	Hexplore	Infogrames	AV/R.
31	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
32	Oddworld: Abe´s Oddysee	New Soft. Center	ACC.
33	Ring	Friendware	AV/R.
34	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
35	Silver	Infogrames	AV/R.
36	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
37	Constructor	New Soft. Center	EST.
38	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
39	Oddworld: Abe´s Exoddus	New Soft. Center	ACC.
40	Starshot: Space Circus	Infogrames	ACC.
41	The Chosen: Blood II	New Soft. Center	ACC.
42	Egipto	Friendware	AV/R.
43	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
44	Commandos: MADD	Proein	EST.
45	Carmageddon	Infogrames	ACC.
46	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
47	Expendable	Friendware	ACC.
48	Final Fantasy VII	Proein	AV/R.
49	TOCA 2	Proein	SIM.
50	Moto Racer 2	Electronic Arts	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

La oscuridad se cierne sobre el Imperio de Lhynn

Crónicas de la Luna Negra



- Enorme mundo fantástico. Más de 4.000 unidades en el mapa del juego en las campañas más gigantescas y épicas jamás creadas en un videojuego.
- 4 bandos, cada uno con sus propias unidades, edificios, armas y características individuales: la Luz, la Justicia, el Imperio y la Luna Negra.
- Enanos, elfos, gigantes, orcos, muertos vivientes y demonios también habitan el Imperio de Lhynn, y pueden ser decisivos a través de pactos y alianzas.
- Gestiona tu castillo, expande tus territorios y mejora tus tropas.
- Más de 100 misiones: liberar prisioneros, encontrar tesoros, defender castillos, etc.

cryo INTERACTIVE

www.cryo-interactive.com

Producto en castellano

Friendware

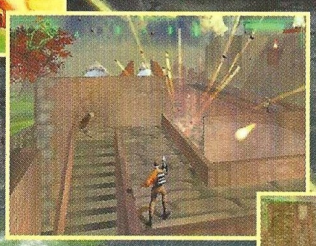
www.friendware-europe.com

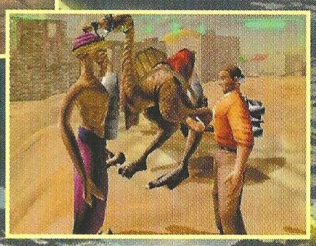
Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

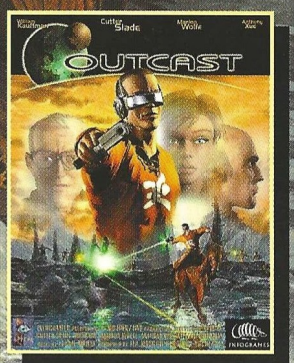
© Cryo Interactive 1999.

OUTCAST

UN MUNDO INFINITO
UNA EXPERIENCIA SIN PRECEDENTE







INFOGRAMES ESPAÑA

APPEAL

www.outcast-game.com

PC CD ROM

© 1999 INFOGRAMES - APPEAL